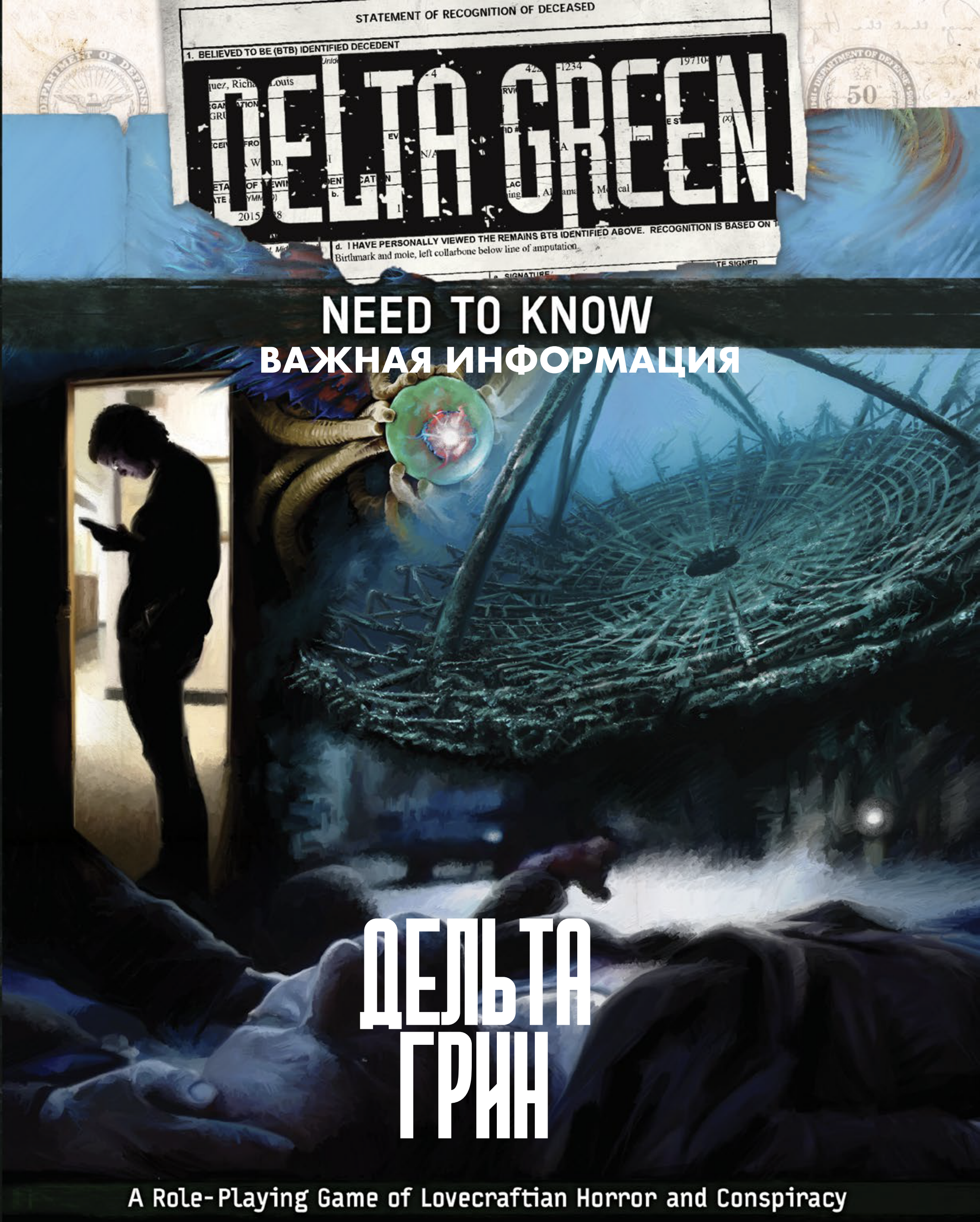

STATEMENT OF RECOGNITION OF DECEASED
1. BELIEVED TO BE (BTB) IDENTIFIED DECEDENT
d. I HAVE PERSONALLY VIEWED THE REMAINS BTB IDENTIFIED ABOVE. RECOGNITION IS BASED ON
Birthmark and mole, left collarbone below line of amputation.
DELTA GREEN
NEED TO KNOW
ВАЖНАЯ ИНФОРМАЦИЯ
ДЕЛЬТА ГРИН
A Role-Playing Game of Lovecraftian Horror and Conspiracy

ВЫ ПОДОСПЕЛИ К КОНЦУ СВЕТА

В ходе рейда 1928 года в вырождающийся прибрежный город Иннсмут, штат Массачусетс, правительством США было создано тайное агентство, известное как Дельта Грин. Несколько десятилетий агенты Дельта Грин бесславно сражались с силами тьмы. Лишенные поддержки, после провальной операции 1969 года в Камбодже, лидеры Дельта Грин заключили тайный договор: продолжать свое дело в отсутствии полномочий, без поддержки и без страха. Агенты Дельта Грин проникли во все государственные органы, они манипулируют бюрократической машиной, постоянно сражаясь с наступающей тьмой. Сдерживание этих сил дается им ужасной ценой.

В ролевой игре Дельта Грин, вы становитесь одним из этих Агентов. Вы тот, кого вызывают на работу, когда космический ужас проникает в наш мир. Вы сражаетесь с неведомыми угрозами для спасения человечества. Вы обучены скрывать то, что вы делаете, потому что никто не должен видеть то, что видели вы, и никто не должен узнать той ужасающей правды, которая вам известна.

Visit www.delta-green.com for Delta Green games, novels, anthologies, short stories, character sheets, ready-to-play operations, and links to connect with Delta Green agents on Facebook, Twitter, Google+, and the infamous Delta Green Mailing List.

ARC DREAM PUBLISHING

DELTA GREEN: NEED TO KNOW
MSRP $24.99
Stock code APU8106 • ISBN 978-1-940410-20-3
Cover art © 2016 by Dennis Detwiller
Cover designed by Simeon Cogswell
Get downloads and more great games at
www.arcdream.com

DELTA GREEN

// ВАЖНАЯ ИНФОРМАЦИЯ //

"Кто знает, что в конце? Восставший может уйти в бездну, а опустившийся в бездну может вновь восстать. Воплощение вселенской мерзости спит в глубине, ожидая своего часа, а смрад гниения расползается над гибнущими городами людей."

—Г.Ф.Лавкрафт

Delta Green: Need to Know is published by Arc Dream Publishing in arrangement with the Delta Green Partnership. The intellectual property known as Delta Green is ™ and © The Delta Green Partnership, which has licensed its use here. Written by Shane Ivey based on rules by Dennis Detwiller, Shane Ivey, and Greg Stolze, © 2016. "Last Things Last" written by Bret Kramer with Shane Ivey, © 2016. Illustrated by Dennis Detwiller, © 2016. Graphic design by Simeon Cogswell. Edited by Lisa Padol. All rights reserved worldwide. Permission granted to copy, print, or otherwise reproduce pages 13, 14, 20–31, and 48 for personal use. *Updated:* 10:40 CST, 11 MAR 2016.

THIS IS A WORK OF FICTION.

Product Identity: The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Gaming License Version 1.0a, Section 1(e), found on page 2 of this book, and are not Open Game Content: the intellectual property known as Delta Green; all trademarks, proper names, artwork, trade dress; and all text not explicitly identified as Open Game Content. ***Open Game Content:*** Game mechanics on pages 6, 11–18, and 33–39 are Open Gaming Content under the terms of the Open Game License Version 1.0a, Section 1(d), found on page 2 of this book.

For Delta Green books and games, please visit: **www.delta-green.com**

Published by Arc Dream Publishing
12215 Highway 11, Chelsea, AL 35043, USA
www.arcdream.com

ISBN 978-1-940410-20-3

Printed in China

// OPEN GAME LICENSE Version 1.0a //

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v. 1.0, © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

Legend, © 2011, Mongoose Publishing.

Unearthed Arcana, © 2004, Wizards of the Coast, Inc.

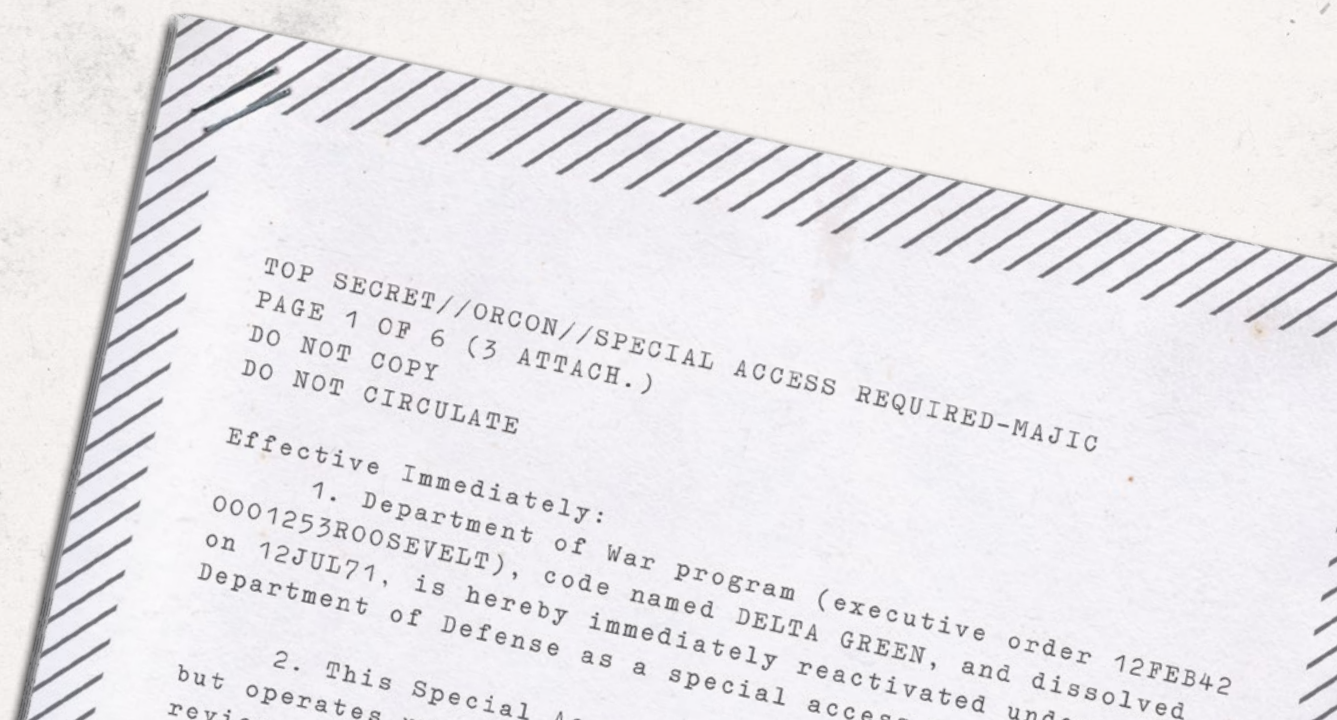
Delta Green: Agent's Handbook, © 2016, Dennis Detwiller, Christopher Gunning, Shane Ivey, and Greg Stolze.

Delta Green: Need to Know, © 2016, Shane Ivey and Bret Kramer.

// Содержание //

TOP SECRET
DISSEMINATION AND EXTRACTION OF INFORMA
CONTROLLED BY ORIGINATOR

Добро пожаловать в Дельта Грин..... 4
Что вам понадобится..... 6
Как быть игроком..... 7
Как быть Куратором..... 8
Пример игры..... 9
Агент. Кто он?..... 10
Лист персонажа..... 11
Бланк лист персонажа..... 13
Создание Агента 16
Примеры персонажей..... 19
Игровая система..... 32
Бой..... 34
Урон и смерть..... 35
Рассудок..... 36
Безумие..... 37
Сохранение Рассудка..... 38
Самообладание..... 39
Отношения с Дельта Грин..... 39
Дом..... 39
Достать из долгого ящика 40


TOP SECRET//ORCON//SPECIAL ACCESS REQUIRED-MAJIC
PAGE 1 OF 6 (3 ATTACH.)
DO NOT COPY
DO NOT CIRCULATE

Effective Immediately:

1. Department of War program (executive order 12FEB42 0001253ROOSEVELT), code named DELTA GREEN, and dissolved on 12JUL71, is hereby immediately reactivated under the Department of Defense as a special access

2. This Special Access
but operates

// Добро пожаловать в Дельта Грин //

Дельта Грин это ролевая игра о космическом ужасе и смертельно опасных заговорах. Она о людях, которые делают ужасный выбор и совершают страшные поступки, чтобы избежать вещей намного более жутких, к примеру, вторжения сверхъестественных сил способных уничтожить человечество. *Дельта Грин* это игра о страхе. О встрече с грядущими ужасами и противостоянии им. В данной книге вы найдете всё, что нужно для игры. Более подробные правила вы сможете найти в Книге Правил и Книге Агента.

Ролевая игра

В *Дельта Грин* обычно играют небольшой компанией, собравшись вместе за столом или в Интернете. Один из игроков становится Куратором, человеком ответственным за ведение игры. Другие игроки берут на себя роль Агентов секретной организации Дельта Грин. Цель Агентов - расследование жутких происшествий о которых вам поведает Куратор. В роли Агента игрок описывает действия своего персонажа - как он реагирует на происходящее, как говорит, какие действия предпринимает. Куратор описывает всё остальное. Можно сказать, что цель игры в Дельта Грин это полное погружение в шкуру своего Агента, погружение настолько сильное, что игроки за столом сами ощутят холодное дыхание космического ужаса.

Куратор

Куратор это, и ведущий, и арбитр, и рассказчик. Если вам выпала роль Куратора вы должны представить тайну своим игрокам, что-то ужасающее, что предстоит расследовать Агентам, пугающую угрозу, которую предстоит уничтожить, также вы должны будете описать и последствия, которые ждут их при провале миссии. Как Куратор вы берете на себя роли всех других персонажей, с которыми взаимодействуют игроки. Вы также отвечаете за подсказки, улики и свидетельства, которые помогут Агентам при расследовании, старайтесь сделать так, чтобы они не топтались на месте разгадывая ваши загадки.

Операция

Для игры Дельта Грин описано уже много миссий, часть из них бесплатна, часть можно приобрести. В конце этой книги есть вводная миссия “События прошлого”. Куратор должен прочесть описание миссии перед тем как представить ее Агентам. Только Куратор должен знать важные детали миссии перед игрой!

Многие Кураторы создают свои собственные миссии вдохновляясь теми или иными вещами. Книга Правил содержит множество советов и указаний, использование которых поможет вам упростить создание миссий.

Итог

Куратор рассказывает о столкновении агентов со сверхъестественным, а игроки описывают поведение своих Агентов - совместно вы создаете историю, историю о тайнах и страхах, о космическом ужасе и мучительных последствиях. Это и есть *Дельта Грин*.

Что вам понадобится

В этой книге вы найдете всё для игры в *Дельта Грин*. Правила по созданию своих Агентов, шесть уже созданных Агентов, играбельную версию основных правил, а также готовую, первую миссию для вашей игры.

Для игры вам также понадобятся карандаши для пометок на листах персонажей, бумага для заметок и игровые кости.

Дельта Грин использует многогранные кости, которые часто используются и в других настольных ролевых играх: четырехгранные, шестигранные, восьмигранные, десятигранные, двенадцати и двадцатигранные. Играть станет комфортнее, если у вас на игровом столе будет по несколько костей каждого вида.

Броски костей

Когда во время игры вам нужно совершить бросок кости, используется условное обозначение #D#, например “1D8” или “4D6”. Первая цифра здесь - количество игровых костей, вторая - количество сторон у нужной вам кости. Получается, что 1D8 - это бросок одной восьмигранной кости, а 4D6 это бросок четырех шестигранных. Иногда вам нужно будет прибавить или вычесть число из выпавшего результата, например “1D6+2” значит: прибавить два к выпавшему результату на одной шестигранной кости.

Процентная кость (“1D100”)

Исход действия в *Дельта Грин* решается с помощью процентной игровой кости.
Это значит вам нужно бросить 2D10 (две десятигранные кости), при этом вы получите результат от 1 до 100. Перед броском определите какую из костей вы используете для единиц, а какую для десятков. 0 на кости для десятков значит 0, кроме случая, когда на кубике для единиц выпадает тоже ноль, в этом случае он считается за 10. Например:

- На кости с десятками выпал 0 а на кости с единицами выпало 3: 3.
- На кости с десятками выпало 3 а на кости с единицами выпало 0: 30.
- На обеих костях выпало 0: 100.
- На кости с десятками выпало 6, а на кости с единицами выпало 2: 62.

Как быть игроком

Игра в *Дельта Грин* обычно начинается с того, что игроки представляют своих Агентов Куратору и друг другу.

Опишите то, чем ваш Агент занимается каждый день: работа, друзья, семья - обычные, глубоко личные вещи, за которые ваш агент готов пожертвовать собственной жизнью. После представления Агентов, Куратор описывает вашу миссию: события, которые приведут ваших Агентов к столкновению с космическим ужасом. Как игрок вы говорите голосом своего Агента, совместно создаете историю, работая бок о бок со своими друзьями за игровым столом.

Описывайте действия вашего Агента

Прежде всего - слушайте Куратора и реагируйте на то, что он говорит. Куратор это окно в мир вашего Агента. Задавайте вопросы. Описывайте то, как ваш агент реагирует на те или иные изменения вокруг. Куратор расскажет то, как мир реагирует на ваши действия.

Иногда вы можете попытаться совершить действие, которое может закончиться неудачей. Чаще всего это кризисные ситуации, исход которых вы не можете контролировать. Куратор, скорее всего, попросит вас бросить игровые кости. При удачном броске ваше действие окажется успешным. Неудачный бросок означает провал в действии. Куратор отреагирует и опишет то, как исход любого броска повлияет на сюжет вашей истории.

Реагируйте быстро

Не замедляйте игру решая как лучше поступить в той или иной ситуации, действуйте инстинктивно, действуйте как Агент. Игра всегда должна оставаться динамичной.

Голос вашего Агента

Голос вашего агента это ваш голос. Говорить от имени Агента это один из способов погружения в игру. Думайте как ваш Агент, возьмите на вооружение его манеры (те, которые вы сами выдумали), представьте все ужасы с которыми сталкивается ваш Агент во время игры. Если вам показалось, что все зашло слишком далеко - сделайте перерыв. Всегда помните, что вы и другие игроки здесь ради пугающего ощущения приближения космического ужаса.

Работайте с атмосферой

Атмосфера это всё! Угрюмые, суровые шутки по поводу опасностей с которыми сталкиваются Агенты это нормально, но не нужно доводить до абсурда. Смех может разрушить всю атмосферу противостояния космическому ужасу.

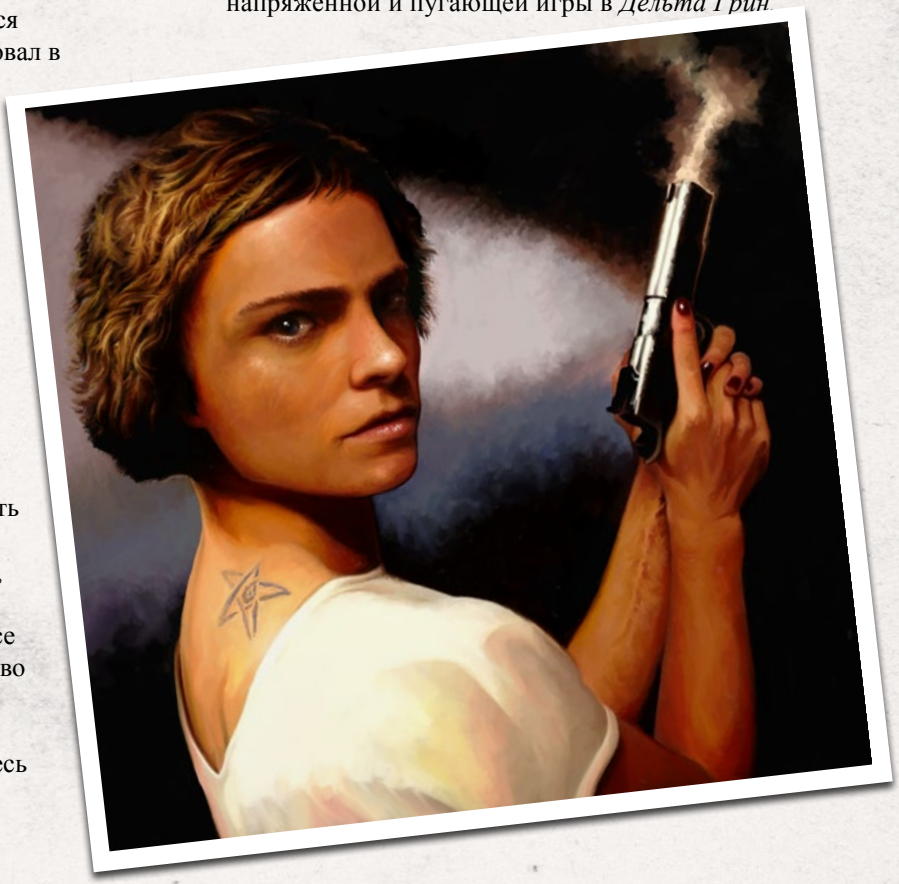
Сотрудничайте с другими игроками

Как и любая другая ролевая игра, Дельта Грин игра про общение. То, как вы ведете себя за столом обеспечивает впечатления от игры для всех игроков. Не перебивайте других и не старайтесь быть в центре внимания. Предлагайте идеи и действия, но не говорите людям, что они не правы.

Избегайте споров. Если вы не согласны с мнением других, или с интерпретацией правил Куратором - не заостряйте на это внимание. Если вы до конца уверены, что это очень важно - скажите Куратору об этом.

Доверяйте Куратору

Вы все собрались по одной причине: для напряженной и пугающей игры в *Дельта Грин*.



КАК БЫТЬ КУРАТОРОМ

Быть Куратором сложнее, чем играть Агентом, но это может быть намного интереснее. Лучшие Кураторы обладают живым воображением, способностью судить, волей импровизировать и отличным чувством атмосферы и времени. Но даже если вы никогда не вели ролевую игру вы сможете вести игру в Дельта Грин.

СОЗДАНИЕ АТМОСФЕРЫ

Дельта Грин это хоррор, это игра об ужасе. Она о космическом ужасе Говарда Филлипса Лавкрафта. Она о столкновении с кошмарами за пределами человеческого понимания. Она о медленной гибели человечества, о попытках протянуть в безвыходном положении чуть подольше. Чем усерднее вы поддерживаете эту атмосферу за игровым столом, тем более пугающей и запоминающейся окажется ваша игра. Постоянно держите Агентов в напряжении, позвольте почувствовать им всю их уязвимость, их одиночество в этом жестоком мире

СОЗДАНИЕ ЖИВОГО МИРА

Агенты игроков действуют в выдуманном мире, который во многом похож на наш. Если вы скажете агентам, что они заходят на старый склад в центре города у них вряд ли появятся вопросы. При этом очень важно наполнить ваш мир деталями, мелочами которые вдохнут в него жизнь. Склад давно не используют и там пыльно? Внутри духота от летней жары или жуткий зимний холод? Внутри беспорядок, повсюду валяются паллеты, ящики, различные механизмы или внутри пусто и голоса Агентов эхом разлетаются по всему помещению? Помогите игрокам взглянуть на мир глазами их Агентов.

ИНТЕРЕСНЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Представляйте игрокам каждого персонажа, которого они встречают, так будто они встречают настоящего человека. У каждого персонажа есть своя жизнь, своя история. Даже если персонаж появляется всего на пару минут он должен ощущаться живым и интересным. Если ваш персонаж становиться тусклым, неживым - постарайтесь на мгновение проникнуть в его голову и понять, как бы он повел себя в той или иной ситуации, как бы реагировал на действия Агентов. Это правило особенно важно для негативных персонажей, персонажей которые не должны вызывать у ваших игроков даже сострадания. Вы же понимаете, что самый жестокий приспешник кровавого культа не считает свои поступки злыми. Если ваши игроки будут сочувствовать своим врагам, весь ужасы от игры в Дельта Грин станет чуть более реальным.

ТОЛКУЙТЕ ПРАВИЛА СПРАВЕДЛИВО

Иногда во время игры могут возникать разногласия в отношении правил. Когда необходимо Куратор должен выступить в качестве судьи. Вы должны знать правила и выносить решения по поводу тех или иных спорных ситуаций не останавливая игру. Не забывайте, что вы с друзьями играете в страшную игру. Удостоверьтесь, что вы понимаете игроков правильно. Если вы отклоняете предложение игрока в отношении правил делайте это аккуратно. Постарайтесь завоевать доверие игроков и сохранить его, но всегда оставайтесь на стороне страха.

ПРИМЕР ИГРЫ

Эмбер отигрывает специального агента ФБР Агента Корнуэлла. Табита отигрывает Доктора Палмера, профессора антропологии, который консультирует ФБР в необычный случаях. Корнуэлл и Палмер состоят в Дельта Грин.

Корнуэлл и Палмер в поисках укрытия культа, который по видимому связан со сверхъестественными нечеловеческими силами. Они выяснили, что это где-то в даун-тауне в плохом районе города. Затем они услышали по полицейскому сканеру, что два полицейских отправляются в заброшенную многоквартирку по жалобе на крики и странные звуки. Агенты быстро поехали туда и зашли внутрь.

КУРАТОР: «Здание очень ветхое и первые этажи затоплены. Стойкий запах плесени. Очень темно и тихо.»

ТАБИТА: «Я ищу что-то странное.»

КУРАТОР: «Сейчас все тихо и под контролем, так что тебе не нужно делать проверки. Твой навык поиска меньше 40%, так? Во второй квартире ты видишь особенно странное граффити.»

ТАБИТА: «В каком смысле странное? У меня Антропология 70% и Оккультизм 80%.»

КУРАТОР: «Это рисунок, почти как наскальный, но нарисованный балончиком. Ты замечаешь человеческие фигуры внутри прямоугольника. Возможно здание. Они танцуют вокруг безумной черной фигуры. Она нарисована будто у художника был припадок.»

ЭМБЕР: «Я продолжаю движение. Надо найти копов.»

КУРАТОР: «Чем дальше, тем больше начиняет вонять. Запах крови и сточных вод.»

ТАБИТА: «Нам стоит уходить.»

ЭМБЕР: «Нет! Где чертовы копы?»

КУРАТОР: “Ты видишь их через две двери в гостиной, где пол провалился. Один из них лежит на животе, весь в крови. Тебе кажется, он дышит. А другой… он везде. Выглядит, будто он взорвался. Сделай проверку Рассудка. Ты потеряешь 1D6 SAN — Очков Рассудка, если провалишь проверку.»

ЭМБЕР: «Господи. Это не шутки. У меня 60 SAN и у меня выпало… 48. Успех. Окей, я кричу ‘Палмер!’»

ТАБИТА: «Я подбегаю. Не спрашивай, почему.»

ЭМБЕР: «Я вытащу живого отсюда.» **КУРАТОР**: «Что-то вываливается из гор мусора.» **ТАБИТА**: «Я же говорила, надо было уходить!»

КУРАТОР: «Выглядит, как обваливавшаяся шпаклевка, обломки досок, внутренностей и человеческих костей собираются в странную фигуру. Оно вырастает в какую-то неразличимую структуру. Сделай проверку Рассудка. Ты потеряешь 1D6 если преуспеешь в проверке, и 1D10 SAN — очков рассудка, если провалишь проверку.»

ЭМБЕР: «Я бросаю…95. Дерьмо. Ок, на 1D10 выпало 8.»

КУРАТОР: «Этого достаточно, чтобы временно потерять рассудок.»

ЭМБЕР: «Я могу уменьшить потерю Очков рассудка используя свои Отношения, так? Я делаю это ради своих детей!»

КУРАТОР: «Конечно, можешь. Бросай 1D4. Снимай столько со своего Самообладания, с Отношений и столько же с потери Очков Рассудка.»

ЭМБЕР: «Я выбросила… 2, да ну! Окей, итак, я трачу 2 WP и снимаю 2 с Отношений с детьми. Полагаю я буду худшим родителем после этого. И это уменьшает потерю SAN до 6.»

КУРАТОР: «Этого все еще достаточно, для временного помешательства. Ты теряешь контроль. Палмер, ты заглядываешь за угол и видишь этот ужас. Я перейду к твоей потере Очков Рассудка через минуту. Ты видишь, как Корнуэлл кричит и беспорядочно палит из дробовика. Но Корнуэлл, твоя Ловкость 11, так? Это меньше чем у… штуки… так что оно ходит первым. У него 50% на попадание и он выбрасывает… 12.»

ЭМБЕР: «Я могу увернуться?»

КУРАТОР: «Ты не в себе, помнишь? Извини, ты пытаешься стрелять. Его урон по тебе…ай. 17.»

ЭМБЕР: «ЧТО?!»

КУРАТОР: «Ага.»

ЭМБЕР: «Окей, я могу снять 3 урона бронежилетом. Это все еще 14 урона, у меня всего 12 Очков жизни.”

КУРАТОР: «Ага. Палмер, ты видишь как странная фигура наваливается на Корнуэлл, будто змея. Это затыкает ее крики моментально. Она просто разлетается. Повсюду кровь. Некоторые ее останки собираются с другим мусором и вливаются в эту массу. Ее кровь стекает по тебе и стенкам комнаты. Фигура приобретает все новые, неописуемые конфигурации. Затем оно поворачивается на тебя. Бросай на Рассудок..»

ТАБИТА: «Хм. Да, я выбросила 20. Успех.»

КУРАТОР: «Окей, я бросаю на то, сколько ты потеряешь. Всего лишь 4! Везунчик. Твои действия?»

// АГЕНТ. КТО ОН? //

RESTRICTED

Игровой процесс в Дельта Грин крутится вокруг Агентов. Правила детально объясняют процесс создания Агентов, помогая игрокам в создании своих персонажей.

Лист Персонажа

Посмотрите на лист персонажа представленный далее. Все что так или иначе характеризует вашего Агента, то из чего он “состоит” находится в Листе Персонажа.

Имя

Как зовут вашего Агента? В Дельта Грин лучше получается играть, когда мир Агентов ощущается реалистичным, пусть имя вашего Агента звучит по-настоящему. Избегайте клише и глупостей.

Специализация

Специализация определяет навыки вашего Агента, его роль на миссии, иногда даже оборудование, которое вы можете запросить для выполнения миссии. Среди агентов чаще всего встречаются эти специализации - антрополог, историк, программист, инженер, федеральный агент, физик, ученый, специальный агент. Другие профессии можно найти в *Книге Правил* или в *Книге Агента*.

Наниматель

На какое агентство или компанию работает ваш агент? Укажите полное название должности или присвоенное звание.

Национальность

Организация Дельта Грин работает в различных ветвях управления в США, поэтому большинство агентов - американцы. Если ваша игра происходит в другой стране, ваши агенты могут быть местными. Например неофициальными связными, которые проводят миссии под руководством офицера по управлению из Дельта Грин. Офицер по управлению может работать на ЦРУ или быть военным, роль этого персонажа берёт на себя Куратор.

Пол и возраст

Дельта Грин обычно вербует агентов старше 30, успешных на службе, или уже сделавших карьеру. Большинство Агентов остаются привязанными к определенной ячейке до выхода в отставку, если доживут. Если ваш Агент моложе среднего возраста вербовки, укажите благодаря чему он попал в ячейку? Если старше - что заставляет его остаться и продолжать сотрудничать с Дельта Грин?

Образование и Трудовой стаж

Большинство Агентов заняты в профессиях требующих высшего образования, иногда ученой степени. Опишите образование подходящее навыкам вашего Агента.

Характеристики

У вашего агента есть шесть характеристик, которые отличают его от других: Сила, Телосложение, Ловкость, Интеллект, Воля и Харизма. Они представляют собой общие черты, которые есть у каждого человека. Каждая характеристика изменяется в пределах от 3 до 18. Большинство взрослых людей имеют средние значения характеристик, около 10-11. Характеристики менее 6 или выше 15 встречаются очень редко.

У каждой характеристики на листе персонажа есть поле “x5”. Умножьте вашу характеристику на 5 и заполните это поле. Получится процентное значение успешности использования данной характеристики вашим Агентом в кризисной ситуации.

Рядом с характеристиками есть место для “Отличительной особенности”. Если характеристика меньше 9 или более 12, она точно отличает вас от большинства. Напишите прилагательное или краткое описание, чтобы показать это отличие. Например, если Интеллект вашего агента равен 15, вы можете написать “Острый ум”.

Производные атрибуты

Производные атрибуты это значения которые постоянно изменяются. Очки Жизни (HP) показывают физическое здоровье. Самообладание (WP) показывает стойкость вашего духа. Очки Рассудка (SAN) показывают вашу связь с окружающими, с реальностью как ее понимает большинство людей. Критическая точка (BP) это количество очков Рассудка, при падении ниже которого у вас проявляются те или иные долгосрочные психические расстройства. Если рассудок (SAN) при падении достигает значения Критической точки (BP) или падает ниже - вычтите Волю (POW) вашего Агента из текущего значения Рассудка (SAN). Вы получите новое значение Критической точки.

Отношения

Отношения это важные, личные связи в жизни ваших Агентов. Ваши отношения могут связывать вас либо с конкретным человеком (ваш супруг или супруга, сын или дочь, лучший друг), либо с группой людей, с которыми у вас существуют крепкие и выстроенные связи (отряд на войне, супруг с детьми, анонимная группа поддержки). При создании агента количество очков каждых Отношений равняется количеству ваших очков Харизмы. Когда очки отношений падают - это разрушает связь между вами.

Мотивация и Психические расстройства

При создании Агента у него есть пять мотивов: личных убеждений, стимулов или навязчивых идей. Мотивы не так важны как личные связи, поэтому у них нет очков. Введите их в игру как показатель того, что мотивирует вашего Агента, что наполняет его жизнь смыслом. Каждый раз когда очки рассудка достигают значения Критической точки - замените один из мотивов полученным психическим расстройством.

Потеря рассудка без проявления безумия

На листе персонажа есть по три поля для маркеров Насилия и Беспомощности. На них отмечается уровень психологической адаптации вашего Агента к травмирующим событиям того или иного вида. При потере очков рассудка из-за Насилия или Беспомощности, если при этом вы не сходите с ума, отметьте один из маркеров подходящего воздействия. Если ваш агент сходит с ума - сотрите все имеющиеся отметки. В следующих главах психологическая адаптация будет описана подробнее.

Навыки

Навыки это особые знания и умения, которые приобрел ваш Агент за годы изучения и тренировок. Каждый навык имеет процентное значение от 0 до 99. Это процентное значение успешности использования данного навыка вашим Агентом в кризисной ситуации. Навыки детально описаны в *Книге Правил* или Книге Агента. В основном они не требуют пояснений, но есть несколько исключений:

- **Ремесло** это мастерство в сложных областях таких как электроника, плотничные работы или водопроводное дело.
- **HUMINT** это агентурная, человеческая разведка. Сбор информации, изучение и расшифровка поведения людей.
- **SIGINT** это радиотехническая разведка. Умение зашифровать и дешифровать различные электронные сигналы.
- **Паранормальное** - навык который отражает знание Вещей Которые Обычные Смертные Знать Не Должны, известность вам самых жутких секретов мироздания.

Что означает уровень Навыка?

Каждый навык имеет базовый уровень (Например у “Атлетики” он равен 30%). Каждый Агент начинает с базовым значением всех навыков. Если уровень навыка выше базового это означает, что Агент намеренно тренировал его или у него есть какой-либо опыт в этом деле.

Уровень навыка	Уровень тренировок
1%–19%	Дилетант (для навыков с базовым уровнем 0%)
20%–29%	Хобби
30%–39%	Обычные тренировки, школьное образование
40%–59%	Года тренировок, высшее образование
60%–79%	Десятилетия тренировок, ученая степень
80%–99%	Жизненное кредо

DELTA GREEN

ЛИЧНЫЕ ДАННЫЕ

1. ФАМИЛИЯ, ИМЯ (ПОЗЫВНОЙ)	2. ПРОФЕССИЯ (ЗВАНИЕ)
3. НАНИМАТЕЛЬ	4. НАЦИОНАЛЬНОСТЬ

5. ПОЛ ☐ Ж ☐ М ☐ _____	6. ВОЗРАСТ и Д.Р.	7. ОБРАЗОВАНИЕ И ТРУДОВОЙ СТАЖ:

СТАТИСТИЧЕСКИЕ ДАННЫЕ

8. ХАРАКТЕРИСТИСТИКА	ОЧКИ	×5	ОТЛИЧИТЕЛЬНЫЕ ЧЕРТЫ
Сила (STR)			
Телосложение (CON)			
Ловкость (DEX)			
Интеллект (INT)			
Воля (POW)			
Харизма (CHA)			

9. ПРОИЗВОДНЫЕ АТРИБУТЫ	МАКСИМУМ	ТЕКУЩЕЕ
Очки Жизни (HP)		
Самообладание (WP)		
Очки рассудка (SAN)		
Критическая точка (BP)		

10. ВНЕШНИЙ ВИД

ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ ДАННЫЕ

11. ОТНОШЕНИЯ	ОЧКИ

12. МОТИВАЦИИ И ПСИХИЧЕСКИЕ РАССТРОЙСТВА

13. ПОТЕРЯ РАССУДКА БЕЗ ПРОЯВЛЕНИЯ БЕЗУМИЯ

Насилие ☐ ☐ ☐ Беспомощность ☐ ☐ ☐

НАБОР ПРИКЛАДНЫХ НАВЫКОВ

☐ Бухгалтерия (10%)		☐ Первая помощь (10%)		☐ Верховая езда (10%)	
☐ Внимательность (20%)		☐ Криминалистика (0%)		☐ Наука (0%):	
☐ Антропология (0%)		☐ Тяжелая техника (10%)			
☐ Археология (0%)		☐ Тяжелое оружие (0%)		☐ Поиск (20%)	
☐ Искусство (0%):		☐ История (10%)		☐ Радиотехническая разведка (SIGINT) (0%)	
		☐ Агентурная разведка (HUMINT) (10%)		☐ Скрытность (10%)	
☐ Артиллерия (0%)		☐ Юриспруденция (0%)		☐ Хирургия (0%)	
☐ Атлетика (30%)		☐ Медицина (0%)		☐ Выживание (10%)	
☐ Бюрократия (10%)		☐ Холодное оружие (30%)		☐ Плавание (20%)	
☐ Компьютерные науки (0%)		☐ Военная наука (0%):		☐ Рукопашный бой (40%)	
☐ Ремесло (0%):				Сверхъестественное (0%)	
		☐ Ориентирование (10%)		Иностранные языки и другие навыки:	
☐ Криминология (10%)		☐ Оккультизм (10%)		☐	
☐ Взрывотехника (0%)		☐ Убеждение (20%)		☐	
☐ Маскировка (10%)		☐ Фармацевтика (0%)		☐	
☐ Уклонение (30%)		☐ Пилотирование (0%):		☐	
☐ Вождение (20%)				☐	
☐ Огнестрельное оружие (20%)		☐ Психотерапия (10%)		☐	

Отметьте поле, если вы использовали навык и провалили бросок. В конце сессии добавьте 1 к каждому отмеченному навыку и сотрите все отметки.

RESTRICTED
TOP SECRET//ORCON//SPECIAL ACCESS REQUIRED - DELTA GREEN
THIS IS A WORK OF FICTION

ТРАВМЫ

14. РАНЕНИЯ И БОЛЕЗНИ

Была ли оказана Первая помощь после последней травмы? ☐ да: помочь больше может только Медицина, Хирургия, Или длинный отдых

СНАРЯЖЕНИЕ

15. ЭКИПИРОВКА

Защита тела уменьшает урон всех атак кроме Прицельных выстрелов и успешных бросков Летальности.

16. ОРУЖИЯ	НАВЫК %	ДАЛЬНОСТЬ СТРЕЛЬБЫ	УРОН	БРОНЕБОЙНОСТЬ	ЛЕТАЛЬНОСТЬ %	РАДИУС ПОРАЖЕНИЯ	АММУНИЦИЯ
(a)							
(b)							
(c)							
(d)							
(e)							
(f)							
(g)							

ПРИМЕЧАНИЯ

17. ЛИЧНЫЕ ЧЕРТЫ И ЗАМЕТКИ

18. СОБЫТИЯ ВЛИЯЮЩИЕ НА ДОМ И СЕМЬЮ

19. СПЕЦИАЛЬНЫЕ ТРЕНИРОВКИ	ИСПОЛЬЗОВАННЫЕ Х-КИ ИЛИ НАВЫКИ

Пожалуйста укажите, почему этот агент был завербован и почему этот агент согласился быть завербованным.

20. УПОЛНОМОЧЕННЫЙ ОФИЦЕР	21. ПОДПИСЬ АГЕНТА

THIS IS A WORK OF FICTION

Личные черты и заметки

Не стоить недооценивать важность небольших деталей, ведь именно они делают Агента запоминающимся. Что отличает его от других? Что в характере Агента обычно не нравится окружающим? Как ваш агент попал в Дельта Грин? Почему Дельта Грин доверяет вашему Агенту? Почему ваш Агент продолжает помогать Дельта Грин несмотря на смертельный риск?

Ранения и болезни

Если вашего Агента ранили напишите об этом ранении в листе персонажа. Опишите последствия во время игры, наполните всё это деталями, сделав рану более реалистичной.

Экипировка

Куратор может предположить, что у вашего Агента есть снаряжение, подходящее к его специальности. Напишите здесь конкретные вещи. Если у вашего агента есть броня, напишите количество Очков Брони, которые можно найти в *Книге Правил* или *Книге Агента*.

Оружие

“Навык %” это навык вашего Агента с указанным типом оружия. Скопируйте его с передней стороны Листа Персонажа: Огнестрельное оружие, Тяжелое Оружие, Холодное Оружие, Рукопашный бой или что-то другое, подходящее в этом случае. Примеры оружия есть в Книге Правил и в Книге Агента.

Дальность стрельбы это расстояние на котором ваш Агент может использовать данное оружие без штрафов, снижающих ваш навык.

Урон это количество очков, которые вычитаются из Очков Жизни другого персонажа при попадании.

Бронебойность это то насколько попадание из этого оружия уменьшает количество Брони.

Летальность это шанс на убийство с одного выстрела.

Радиус поражения это зона поражения Летальности.

События влияющие на дом и семью

Если у вашего Агента случились неприятности на работе или его отношения с кем-то из близких испортились, он получил сильнейшее увечье, или испытывает другие кардинальные изменения, запишите это в данном поле. Опишите детали и последствия произошедшего между миссиями.

Специальная подготовка

Иногда встречаются различные знания и умения не распространенные среди Агентов, но не требующие определенного навыка. Например, ваш Агент может уметь обращаться с отмычками не изучая и не оттачивая годами навык Ремесло (Отмычки).

Каждый вид специальной подготовки опирается на подходящую характеристику или навык: ловкость для использования отмычек, плавание для дайвинга, атлетика для прыжков с парашютом и метания гранат, и так далее.

Если Куратор говорит, что ваш агент проходил специальную подготовку укажите это вместе с подходящим навыком в листе персонажа.

Создание Агента

В игре *Дельта Грин* создание нового Агента занимает всего несколько минут.

Выберите Специализацию

За кого вы хотите играть? Если вы очень любите изучать странные культуры и древнюю историю, играйте за антрополога или историка. Любите расследовать преступления, раскрывать культы и заговоры - становитесь федеральным агентом. Если вам по душе техника - становитесь программистом или инженером. Сходите с ума от анатомических последствий встречи людей и сверхъестественного - играйте за врача. Если вам интересна природа различных странностей - вы учёный. Хотите играть за солдата, профессионала в войне с террором - становитесь оперативником. Придумайте детали на ходу. Ваш федеральный агент работает на ФБР, на Управление по борьбе с наркотиками или на службу маршалов США? В роли учёного вы работаете профессором в университете или же на агентство по охране окружающей среды США? Если вы врач, то кто - может быть хирург или патологоанатом? Спросите Куратора по поводу уместности той или иной Специализации.

Распределение Характеристик

Характеристики вашего агента должны подходить к его Специализации. Если вы играете за врача, то скорее всего вы обладаете высоким Интеллектом, а, например, оперативник должен обладать хорошим Телосложением (конечно вы можете распределить меньше очков в Телосложение и указать, что тяжелое ранение отправило вашего агента в отставку). Федеральные агенты должны быть хороши во всём. Используйте один из представленных ниже наборов очков и распределите их вашим характеристикам.

Хар. 1	Хар. 2	Хар. 3	Хар. 4	Хар. 5	Хар. 6
13	13	12	12	11	11
15	14	12	11	10	10
17	14	13	10	10	8

Подсчет производных атрибутов

Производные атрибуты основываются на обычных характеристиках, подсчитать их довольно просто:

- **Очки Жизни (HP):** среднее между Силой и Телосложение округленное вверх;
- **Самообладание (WP):** Равно воле.
- **Очки Рассудка (SAN):** Равен Воля × 5.
- **Критическая Точка:** равна Рассудок минус Воля.

Пример: Агент с Силой 12, Телосложением 13 и Волей 14 будет иметь 13 Очков Жизни, 14 очков самообладания, 70 Рассудка и значение Критической Точки 56.

Опишите ваши отношения

Специализация отражает сколько личных связей будет у вашего агента. Опишите каждую из них. Поначалу не нужно слишком детализировать отношения, но обязательно нужно указать только имя человека и простое описание того, что связывает вас: “Тайлер, бывший муж” или “Специальный Агент Уайт, напарник из ФБР”. Присвойте каждым описанным Отношениям очки равные уровню вашей Харизмы, если вы теряете очки Харизмы ваши Отношения теряют то же количество очков.

Количество отношений

- Антрополог или Историк: 4
- Программист или инженер: 3
- Федеральный агент: 3
- Врач: 3
- Ученый: 4
- Оперативник: 2

Примеры отношений

- Супруг или бывший супруг
- Сын или дочь
- Мать, Отец, Дедушка, Бабушка
- Лучший друг
- Давний коллега или напарник
- Психиатр или терапевт
- Семья с детьми
- Родители
- Братья и сестры
- Церковный приход или анонимная группа поддержка
- Группа выживших в смертельно опасной ситуации

Обозначьте мотивы

Что, кроме отношений, увлекает вашего Агента? Любопытство? Любовь к преданному питомцу? Одержимость каким-либо хобби? Что-то еще? Запишите до пяти мотиваций вашего Агента, чтобы раскрыть его персонажа на протяжении игры. Каждый раз, когда ваш Агент достигает Критической точки - Вычеркните одну мотивацию, как следствие полученной травмы.

Обозначьте профессиональные навыки

Каждая профессия имеет свой набор навыков, укажите их при создании персонажа.

Антрополог или Историк

- Антропология 50% or Археология 50%
- Бюрократия 40%
- Иностранный язык (выберите один) 50%
- Иностранный язык (выберите другой) 30%
- История 60%
- Оккультизм 40%
- Убеждение 40%

Выберите два навыка, которых у вас еще нет из списка ниже:

- Антропология 40%
- Археология 40%
- HUMINT 50%
- Ориентирование 50%
- Верховая езда 50%
- Поиск 60%
- Выживание 50%

Программист или инженер

- Компьютерные науки 60%
- Ремесло (Электрик) 30%
- Ремесло (Механик) 30%
- Ремесло (Микроэлектроника) 40%
- Наука (Математика) 40%
- SIGINT 40%

Выберите четыре навыка, которых у вас еще нет из списка ниже:

- Бухгалтерия 50%
- Бюрократия 50%
- Ремесло (выберите одно) 40%
- Иностранный язык (выберите один) 40%
- Тяжелая техника 50%
- Юриспруденция 40%
- Наука (выберите один) 40%

Федеральный агент

- Внимательность 50%
- Бюрократия 40%
- Криминология 50%
- Вождение 50%
- Огнестрельное оружие 50%
- Криминалистика 30%
- HUMINT 60%
- Юриспруденция 30%
- Убеждение 50%
- Поиск 50%
- Рукопашный бой 60%

Выберите любой из списка ниже:

- Бухгалтерия 60%
- Компьютерные науки 50%
- Иностранный язык (выберите один) 50%
- Тяжелое оружие 50%
- Фармацевтика 50%

Врач

- Бюрократия 50%
- Первая помощь 60%
- Медицина 60%
- Убеждение 40%
- Фармацевтика 50%
- Наука (Биология) 60%
- Поиск 40%

Выберите два навыка, которых у вас еще нет из списка ниже:

- Криминалистика 50%
- Психотерапия 60%
- Наука (выберите один) 50%
- Хирургия 50%

Ученый

- Бюрократия 40%
- Компьютерные науки 40%
- Наука (выберите одно) 60%
- Наука (выберите другое) 50%
- Наука (выберите другое) 50%

Выберите три из списка ниже:

- Бухгалтерия 50%
- Ремесло (выберите одно) 40%
- Иностранный язык (выберите один) 40%
- Криминалистика 40%
- Юриспруденция 40%
- Фармацевтика 40%

Оперативник

- Внимательность 60%
- Атлетика 60%
- Взрывотехника 40%
- Огнестрельное оружие 60%
- Тяжелое оружие 50%
- Холодное оружие 50%
- Военная наука (Наземная) 60%
- Ориентирование 50%
- Скрытность 50%
- Выживание 50%
- Плавание 50%
- Рукопашный бой 60%

Выберете бонус к навыкам

Выберете любые 8 навыков и добавьте 20% к текущему уровню навыка. Вы можете добавлять бонусы несколько раз, но не превышая порог навыка в 80%

Что привело вас в Дельта Грин?

Если ваш Агент новичок в Дельта Грин, вы закончили создание Агента. Если ваш Агент ветеран, он уже участвовал в операциях Дельта Грин, выберите из таблицы ниже через что ему пришлось при этом пройти и смените некоторые параметры, как это описано в таблице. Обсудите с Куратором детали произошедшего и как это повлияло на ваше возвращение в Дельта Грин.

Примеры персонажей

Ниже представлены шесть Агентов, которых можно изменить под свои нужды, готовые для игры.

Специальный агент Корнуэлл

Агент ФБР, эксперт в чтении и манипулировании людьми. *Бонусные навыки:* Криминология, Уклонение, HUMINT, Юриспруденция, Холодное оружие, Оккультизм, Убеждение, Психотерапия. *Травмирующее прошлое:* тяжелый опыт с бонусами к Внимательности, Вождению, Криминалистике, и Оккультизму.

Доктор Комаров

Выдающийся криминалист патолог ФБР. *Бонусные навыки:* Огнестрельное оружие, Первая помощь, Иностранный язык (Латынь, дважды), Криминалистика, Юриспруденция, Медицина, Оккультизм. *Травмирующее прошлое:* тяжелый опыт с бонусами к Первой помощи, Криминалистике, Медицине, и Оккультизму.

Куртц

Программист с опасными увлечениями. *Бонусные навыки:* Компьютерные науки, Ремесло (Микроэлектроника), Уклонение, Оккультизм, Наука (Математика), SIGINT, Скрытность (дважды), Рукопашный бой. *Травмирующее прошлое:* Плен или заключение в тюрьму.

МакМёрти

Оперативник в отставке с широким боевым опытом (возможно из войск таких как Рейнджеры США), на данный момент работает сотрудником службы безопасности. *Бонусные навыки:* Уклонение (дважды), Первая помощь, Иностранный язык (Арабский), Иностранный язык (Пушту), Иностранный язык (Урду), Убеждение, Скрытность. *Травмирующее прошлое:* чрезмерное насилие.

Доктор Палмер

Профессор антропологии и фотограф аматор с глубоким опытом в оккультизме. *Бонусные навыки:* Антропология, Искусство (Фотография, дважды), Уклонение, История, HUMINT, Оккультизм, Поиск. *Травмирующее прошлое:* Вещи, Которые Человек Не Должен Был Узнать.

Доктор Шелл

Астрофизик, травмированный сверхъестественными силами. *Бонусные навыки:* Ремесло (изготовление линз), Ориентирование (дважды), Оккультизм (дважды), Наука (Астрономия), SIGINT (дважды). *Травмирующее прошлое:* Вещи, Которые Человек Не Должен Был Узнать.

TOP SECRET

>>Что вас привело в Дельта Грин?

Травмирующее прошлое	Навык Оккультизма	Модификатор Рассудка	Описание
Чрезмерное насилие	+10%	- 5 Очков	-3 очка Харизмы. -3 очка к каждым отношениям. Вы привычны к насилию.
Плен или заключение	+10%	- 5 Очков	-3 очка Воли (это не влияет на рассудок) Вы привычны к беспомощности.
Тяжелый опыт	+10%	- 5 Очков	+10% к любым 4 навыкам, кроме Сверхъестественного. Разрыв одних отношений.
Вещи, Которые Человек Не Должен Был Узнать	+20%	Уменьшите кол-во Очков рассудка на значение Воли	+10% к навыку Сверхъестественное. Посчитайте новое значение Критической точки. Опишите одно из психологических расстройств вызванных сверхъестественным.

DELTA GREEN

ЛИЧНЫЕ ДАННЫЕ

1. ФАМИЛИЯ, ИМЯ (ПОЗЫВНОЙ)	2. ПРОФЕССИЯ (ЗВАНИЕ)
Корнуэлл	Спецагент
3. НАНИМАТЕЛЬ	**4. НАЦИОНАЛЬНОСТЬ**
ФБР	США

5. ПОЛ	6. ВОЗРАСТ и Д.Р.	7. ОБРАЗОВАНИЕ И ТРУДОВОЙ СТАЖ:
☐ Ж ☐ М ☐ _____	39	Степень по юриспруденции; магистр по поведенческой психологии

СТАТИСТИЧЕСКИЕ ДАННЫЕ

8. ХАРАКТЕРИСТИСТИКА	ОЧКИ	×5	ОТЛИЧИТЕЛЬНЫЕ ЧЕРТЫ
Сила (STR)	11	55%	
Телосложение (CON)	12	60%	
Ловкость (DEX)	11	55%	
Интеллект (INT)	13	65%	
Воля (POW)	13	65%	
Харизма (CHA)	12	60%	

9. ПРОИЗВОДНЫЕ АТРИБУТЫ	МАКСИМУМ	ТЕКУЩЕЕ
Очки Жизни (HP)	12	
Самообладание (WP)	13	
Очки рассудка (SAN)	99	60
Критическая точка (BP)		52

10. ВНЕШНИЙ ВИД

ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ ДАННЫЕ

11. ОТНОШЕНИЯ	ОЧКИ
Супруг(а)	12
Бывший(ая) супруг(а) и двое детей	12

12. МОТИВАЦИИ И ПСИХИЧЕСКИЕ РАССТРОЙСТВА

Мотивация: Понимание людей
Мотивация: Защита Американцев
Мотивация: Сохранение закона, когда это возможно
Мотивация: Искоренение опасных заговоров
Мотивация: Новые отношения

13. ПОТЕРЯ РАССУДКА БЕЗ ПРОЯВЛЕНИЯ БЕЗУМИЯ

Насилие ☐☐☐ Беспомощность ☐☐☐

НАБОР ПРИКЛАДНЫХ НАВЫКОВ

☐ Бухгалтерия (10%)		☐ Первая помощь (10%)		☐ Верховая езда (10%)	
☐ Внимательность (20%)	60%	☐ Криминалистика (0%)	40%	☐ Наука (0%):	
☐ Антропология (0%)		☐ Тяжелая техника (10%)			
☐ Археология (0%)		☐ Тяжелое оружие (0%)	50%	☐ Поиск (20%)	50%
☐ Искусство (0%):		☐ История (10%)		☐ Радиотехническая разведка (SIGINT) (0%)	
		☐ Агентурная разведка (HUMINT) (10%)	80%	☐ Скрытность (10%)	
☐ Артиллерия (0%)		☐ Юриспруденция (0%)	50%	☐ Хирургия (0%)	
☐ Атлетика (30%)		☐ Медицина (0%)		☐ Выживание (10%)	
☐ Бюрократия (10%)	40%	☐ Холодное оружие (30%)	50%	☐ Плавание (20%)	
☐ Компьютерные науки (0%)		☐ Военная наука (0%):		☐ Рукопашный бой (40%)	60%
☐ Ремесло (0%):				Сверхъестественное (0%)	
		☐ Ориентирование (10%)		Иностранные языки и другие навыки:	
☐ Криминология (10%)	70%	☐ Оккультизм (10%)	40%	☐	
☐ Взрывотехника (0%)		☐ Убеждение (20%)	70%	☐	
☐ Маскировка (10%)		☐ Фармацевтика (0%)		☐	
☐ Уклонение (30%)	50%	☐ Пилотирование (0%):		☐	
☐ Вождение (20%)	60%			☐	
☐ Огнестрельное оружие (20%)	50%	☐ Психотерапия (10%)	30%	☐	

Отметьте поле, если вы использовали навык и провалили бросок. В конце сессии добавьте 1 к каждому отмеченному навыку и сотрите все отметки.

THIS IS A WORK OF FICTION

ТРАВМЫ

14. РАНЕНИЯ И БОЛЕЗНИ

Была ли оказана Первая помощь после последней травмы? ☐ да: помочь больше может только Медицина, Хирургия, Или длинный отдых

СНАРЯЖЕНИЕ

15. ЭКИПИРОВКА

Кевларовый бронежилет (3 пункта брони) надетый под одежду (может быть замечен проверкой Внимательности). Значок ФБР и удостоверение личности. Средний пистолет 9мм в поясной кобуре. Два дополнительных магазина на поясе, тактический фонарик (эффективный на 50 метров), наручники на поясе, зашифрованный телефон, ветрозащитная куртка с "ФБР" на спине, полицейский радиосканнер на поясе с наушником и петличным микрофоном, маленький набор для улик. Легкий пистолет (укороченный, 38 калибр) в кобуре на голени. Небольшая коробка с боеприпасами 9мм и 38 калибра (50 патронов каждого). Вы можете брать пистолеты на гражданские самолеты, если договоритесь об этом заранее используя удостоверение ФБР.

Защита тела уменьшает урон всех атак кроме Прицельных выстрелов и успешных бросков Летальности.

16. ОРУЖИЯ	НАВЫК %	ДАЛЬНОСТЬ СТРЕЛЬБЫ	УРОН	БРОНЕБОЙНОСТЬ	ЛЕТАЛЬНОСТЬ %	РАДИУС ПОРАЖЕНИЯ	АММУНИЦИЯ
(a) Невооруженный	60%		1D4-1				
(b) 9мм пистолет	50%	15 м	1D10				15
(c) .38 пистолет	50%	10 м	1D8				6
(d) Рукоять пистолета	50%		1D4				
(e)							
(f)							
(g)							

ПРИМЕЧАНИЯ

17. ЛИЧНЫЕ ЧЕРТЫ И ЗАМЕТКИ

Выберите свой пол, имя и детали своих Отношений. Несмотря на годы психологической подготовки, исследовательская и клиническая работа оставила вас безразличным. Это не было занятие, которого вы жаждали. Затем вы подружились с соседом, который был агентом ФБР, и все встало на свои места. Но вы не торопились. Итак, вы пошли в юридическую школу, а затем подали заявление. Они сразу приняли вас.
Вы один из лучших следователей Бюро. Никто не читает таких людей, как вы, или так хороши в убеждении свидетелей и подозреваемых в сотрудничестве, и так же хороши в раскрытии заговоров и черных рынков.
Пару лет назад вы провели много времени под прикрытием, расследуя опасную группировку ополчения. Это был тяжелый опыт, и он подверг вас чему-то неестественному, чему-то ужасному и сверхъестественному. Когда все закончилось, ваш второй брак был разрушен.

18. СОБЫТИЯ ВЛИЯЮЩИЕ НА ДОМ И СЕМЬЮ

19. СПЕЦИАЛЬНЫЕ ТРЕНИРОВКИ	ИСПОЛЬЗОВАННЫЕ Х-КИ ИЛИ НАВЫКИ
Отмычки	Ловкость

Пожалуйста укажите, почему этот агент был завербован и почему этот агент согласился быть завербованным.

20. УПОЛНОМОЧЕННЫЙ ОФИЦЕР	21. ПОДПИСЬ АГЕНТА

THIS IS A WORK OF FICTION

DELTA GREEN

ЛИЧНЫЕ ДАННЫЕ

1. ФАМИЛИЯ, ИМЯ (ПОЗЫВНОЙ)	2. ПРОФЕССИЯ (ЗВАНИЕ)
Комаров	Врач (Криминалист патолог ФБР)
3. НАНИМАТЕЛЬ	**4. НАЦИОНАЛЬНОСТЬ**
ФБР	США

5. ПОЛ	6. ВОЗРАСТ и Д.Р.	7. ОБРАЗОВАНИЕ И ТРУДОВОЙ СТАЖ:
☐ Ж ☐ М ☐ _____	46	Медицинская степень по патологии

СТАТИСТИЧЕСКИЕ ДАННЫЕ

8. ХАРАКТЕРИСТИСТИКА	ОЧКИ	×5	ОТЛИЧИТЕЛЬНЫЕ ЧЕРТЫ
Сила (STR)	10	50%	
Телосложение (CON)	10	50%	
Ловкость (DEX)	13	65%	
Интеллект (INT)	17	85%	Бесконечно умный
Воля (POW)	14	70%	Стойкий
Харизма (CHA)	8	40%	Язвительный

9. ПРОИЗВОДНЫЕ АТРИБУТЫ	МАКСИМУМ	ТЕКУЩЕЕ
Очки Жизни (HP)	10	
Самообладание (WP)	14	
Очки рассудка (SAN)	99	65
Критическая точка (BP)		56

10. ВНЕШНИЙ ВИД

ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ ДАННЫЕ

11. ОТНОШЕНИЯ	ОЧКИ
Церковь или группа поддержки	8
Сыновья	8

12. МОТИВАЦИИ И ПСИХИЧЕСКИЕ РАССТРОЙСТВА

Мотивация: Вычисление и сокрытие источника угрозы
Мотивация: Остановка угрозы на корню
Мотивация: Успех не взирая на на непрофессионализм других
Мотивация: Сделать мир безопаснее для сыновей
Мотивация: Лечение других

13. ПОТЕРЯ РАССУДКА БЕЗ ПРОЯВЛЕНИЯ БЕЗУМИЯ

Насилие ☐☐☐ Беспомощность ☐☐☐

НАБОР ПРИКЛАДНЫХ НАВЫКОВ

☐ Бухгалтерия (10%)		☐ Первая помощь (10%)	90%	☐ Верховая езда (10%)	
☐ Внимательность (20%)		☐ Криминалистика (0%)	80%	☐ Наука (0%): Биология	60%
☐ Антропология (0%)		☐ Тяжелая техника (10%)			
☐ Археология (0%)		☐ Тяжелое оружие (0%)		☐ Поиск (20%)	40%
☐ Искусство (0%):		☐ История (10%)		☐ Радиотехническая разведка (SIGINT) (0%)	
		☐ Агентурная разведка (HUMINT) (10%)		☐ Скрытность (10%)	
☐ Артиллерия (0%)		☐ Юриспруденция (0%)	20%	☐ Хирургия (0%)	50%
☐ Атлетика (30%)		☐ Медицина (0%)	90%	☐ Выживание (10%)	
☐ Бюрократия (10%)	50%	☐ Холодное оружие (30%)		☐ Плавание (20%)	
☐ Компьютерные науки (0%)		☐ Военная наука (0%):		☐ Рукопашный бой (40%)	
☐ Ремесло (0%):				Сверхъестественное (0%)	
		☐ Ориентирование (10%)		Иностранные языки и другие навыки:	
☐ Криминология (10%)		☐ Оккультизм (10%)	40%	☐ Язык: Латынь	40%
☐ Взрывотехника (0%)		☐ Убеждение (20%)	40%	☐	
☐ Маскировка (10%)		☐ Фармацевтика (0%)	50%	☐	
☐ Уклонение (30%)		☐ Пилотирование (0%):		☐	
☐ Вождение (20%)				☐	
☐ Огнестрельное оружие (20%)	40%	☐ Психотерапия (10%)		☐	

Отметьте поле, если вы использовали навык и провалили бросок. В конце сессии добавьте 1 к каждому отмеченному навыку и сотрите все отметки.

RESTRICTED ACCESS
SECRET//ORCON//NOFORN
THIS IS A WORK OF FICTION

ТРАВМЫ

14. РАНЕНИЯ И БОЛЕЗНИ

Была ли оказана Первая помощь после последней травмы? ☐ да: помочь больше может только Медицина, Хирургия, Или длинный отдых

СНАРЯЖЕНИЕ

15. ЭКИПИРОВКА

Защита тела уменьшает урон всех атак кроме Прицельных выстрелов и успешных бросков Летальности.

16. ОРУЖИЯ	НАВЫК %	ДАЛЬНОСТЬ СТРЕЛЬБЫ	УРОН	БРОНЕБОЙНОСТЬ	ЛЕТАЛЬНОСТЬ %	РАДИУС ПОРАЖЕНИЯ	АММУНИЦИЯ
(a) Невооруженный	40%		1D4-1				
(b)							
(c)							
(d)							
(e)							
(f)							
(g)							

ПРИМЕЧАНИЯ

17. ЛИЧНЫЕ ЧЕРТЫ И ЗАМЕТКИ

Выберите свой пол, имя и детали своих Отношений. После окончания медицинской школы вы провели несколько лет изучая внутреннюю медицину. Вы заработали неплохие деньги и завели отличные знакомства, но этого было недостаточно. Вы хотели чего-то уникального. Вы нашли это в ФБР. Как криминалист-патолог вы изучаете тела и вещи, которые их убивают, и вы один из лучших. Если вы решите, что хотите получить повышение, то все, что может остановить вас – это политика.

Особенно жесткое дело привело вас к Дельта Грин. В течение долгого времени вы подвергались ужасным вещам, неестественным вещам. К времени, когда это кончилось, кончился и ваш брак (в любом случае, все шло под откос).

18. СОБЫТИЯ ВЛИЯЮЩИЕ НА ДОМ И СЕМЬЮ

19. СПЕЦИАЛЬНЫЕ ТРЕНИРОВКИ	ИСПОЛЬЗОВАННЫЕ Х-КИ ИЛИ НАВЫКИ

Пожалуйста укажите, почему этот агент был завербован и почему этот агент согласился быть завербованным.

20. УПОЛНОМОЧЕННЫЙ ОФИЦЕР	21. ПОДПИСЬ АГЕНТА

THIS IS A WORK OF FICTION

DELTA GREEN

ЛИЧНЫЕ ДАННЫЕ

1. ФАМИЛИЯ, ИМЯ (ПОЗЫВНОЙ)	2. ПРОФЕССИЯ (ЗВАНИЕ)
Куртц	Программист
3. НАНИМАТЕЛЬ	4. НАЦИОНАЛЬНОСТЬ

5. ПОЛ	6. ВОЗРАСТ и Д.Р.	7. ОБРАЗОВАНИЕ И ТРУДОВОЙ СТАЖ:
☐ Ж ☐ М ☐ _____	35	Три-четыре степени магистра в отрасли компьютерных наук

СТАТИСТИЧЕСКИЕ ДАННЫЕ

8. ХАРАКТЕРИСТИКА	ОЧКИ	×5	ОТЛИЧИТЕЛЬНЫЕ ЧЕРТЫ
Сила (STR)	10	50%	
Телосложение (CON)	8	40%	Астматик
Ловкость (DEX)	14	70%	Быстрые рефлексы
Интеллект (INT)	17	85%	Золотая голова
Воля (POW)	10	50%	
Харизма (CHA)	10	50%	

9. ПРОИЗВОДНЫЕ АТРИБУТЫ	МАКСИМУМ	ТЕКУЩЕЕ
Очки Жизни (HP)	9	
Самообладание (WP)	10	
Очки рассудка (SAN)	99	60
Критическая точка (BP)		52

10. ВНЕШНИЙ ВИД

ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ ДАННЫЕ

11. ОТНОШЕНИЯ	ОЧКИ
Брат и сестра	10
Дочь	10
Друзья выжившие из плена	10

12. МОТИВАЦИИ И ПСИХИЧЕСКИЕ РАССТРОЙСТВА

Мотивация: Решение загадок
Мотивация: Заставлять сломанные вещи работать
Мотивация: Кунг фу
Мотивация: Странная красота математики
Мотивация: Оберегать менее одаренных людей

13. ПОТЕРЯ РАССУДКА БЕЗ ПРОЯВЛЕНИЯ БЕЗУМИЯ

Насилие ☐ ☐ ☐ Беспомощность ☑ ☑ ☑

НАБОР ПРИКЛАДНЫХ НАВЫКОВ

☐ Бухгалтерия (10%)		☐ Первая помощь (10%)		☐ Верховая езда (10%)	
☐ Внимательность (20%)		☐ Криминалистика (0%)		☐ Наука (0%): Математика	60%
☐ Антропология (0%)		☐ Тяжелая техника (10%)	50%		
☐ Археология (0%)		☐ Тяжелое оружие (0%)		☐ Поиск (20%)	
☐ Искусство (0%):		☐ История (10%)		☐ Радиотехническая разведка (SIGINT) (0%)	60%
		☐ Агентурная разведка (HUMINT) (10%)		☐ Скрытность (10%)	50%
☐ Артиллерия (0%)		☐ Юриспруденция (0%)		☐ Хирургия (0%)	
☐ Атлетика (30%)		☐ Медицина (0%)		☐ Выживание (10%)	
☐ Бюрократия (10%)		☐ Холодное оружие (30%)		☐ Плавание (20%)	
☐ Компьютерные науки (0%)	80%	☐ Военная наука (0%):		☐ Рукопашный бой (40%)	60%
☐ Ремесло (0%): Микроэлектроника	60%			Сверхъестественное (0%)	
		☐ Ориентирование (10%)		Иностранные языки и другие навыки:	
☐ Криминология (10%)		☐ Оккультизм (10%)	40%	☐ Ремесло: Механика	30%
☐ Взрывотехника (0%)		☐ Убеждение (20%)		☐ Ремесло: Электрика	30%
☐ Маскировка (10%)		☐ Фармацевтика (0%)		☐ Наука: Химия	40%
☐ Уклонение (30%)	50%	☐ Пилотирование (0%):		☐ Наука: Физика	40%
☐ Вождение (20%)				☐ Язык:	40%
☐ Огнестрельное оружие (20%)		☐ Психотерапия (10%)		☐	

Отметьте поле, если вы использовали навык и провалили бросок. В конце сессии добавьте 1 к каждому отмеченному навыку и сотрите все отметки.

RESTRICTED SECRET//ORCON//SPECIAL ACCESS REQUIRED DELTA GREEN
THIS IS A WORK OF FICTION

ТРАВМЫ

14. РАНЕНИЯ И БОЛЕЗНИ

Была ли оказана Первая помощь после последней травмы? ☐ да: помочь больше может только Медицина, Хирургия, Или длинный отдых

СНАРЯЖЕНИЕ

15. ЭКИПИРОВКА

Защита тела уменьшает урон всех атак кроме Прицельных выстрелов и успешных бросков Летальности.

16. ОРУЖИЯ	НАВЫК %	ДАЛЬНОСТЬ СТРЕЛЬБЫ	УРОН	БРОНЕБОЙНОСТЬ	ЛЕТАЛЬНОСТЬ %	РАДИУС ПОРАЖЕНИЯ	АММУНИЦИЯ
(a) Невооруженный	60%		1D4-1				
(b)							
(c)							
(d)							
(e)							
(f)							
(g)							

ПРИМЕЧАНИЯ

17. ЛИЧНЫЕ ЧЕРТЫ И ЗАМЕТКИ

Выберите свой пол, имя и детали своих Отношений.
Вы достаточно умны, чтобы знать, что вы не лучший программист в мире, но вы гораздо лучше, чем большинство. Для некоторых из ваших сверстников, занимающихся лазерами вы дилетант, всегда увлекающийся другими технологиями, влюбленный в высшую математику и боевые искусства, всегда получающий новую ученую степень каждые несколько лет. Это была хорошая жизнь некоторое время.
Вы пришли в Дельта Грин после столкновения со сверхъестественным, который подверг вас длительному плену. Вы и Куратор должны решить детали. Опыт сделал вас адаптированными к беспомощности. Это означает, что вы всегда успешно выполняете проверки SAN, вызванные беспомощностью. Но это немного сломало тебя внутри, уменьшив твою Силу на 3.
Вы были освобождены командой секретных правительственных агентов (может быть, некоторые из ваших коллег-агентов сейчас).

18. СОБЫТИЯ ВЛИЯЮЩИЕ НА ДОМ И СЕМЬЮ

19. СПЕЦИАЛЬНЫЕ ТРЕНИРОВКИ	ИСПОЛЬЗОВАННЫЕ Х-КИ ИЛИ НАВЫКИ
Отмычки	Ловкость

Пожалуйста укажите, почему этот агент был завербован и почему этот агент согласился быть завербованным.

20. УПОЛНОМОЧЕННЫЙ ОФИЦЕР	21. ПОДПИСЬ АГЕНТА

THIS IS A WORK OF FICTION

DELTA GREEN

ЛИЧНЫЕ ДАННЫЕ

1. ФАМИЛИЯ, ИМЯ (ПОЗЫВНОЙ)	2. ПРОФЕССИЯ (ЗВАНИЕ)
МакМёрти	Оперативник (служба охраны)
3. НАНИМАТЕЛЬ	**4. НАЦИОНАЛЬНОСТЬ**
ФБР	США

5. ПОЛ	6. ВОЗРАСТ и Д.Р.	7. ОБРАЗОВАНИЕ И ТРУДОВОЙ СТАЖ:
☐ Ж ☐ М ☐ _____	44	Высшая школа, военное обучение

СТАТИСТИЧЕСКИЕ ДАННЫЕ

8. ХАРАКТЕРИСТИСТИКА	ОЧКИ	×5	ОТЛИЧИТЕЛЬНЫЕ ЧЕРТЫ
Сила (STR)	13	65%	Сильный
Телосложение (CON)	13	65%	Атлетичный
Ловкость (DEX)	12	60%	
Интеллект (INT)	11	55%	
Воля (POW)	12	60%	
Харизма (CHA)	8	40%	Трезвый реалист

9. ПРОИЗВОДНЫЕ АТРИБУТЫ	МАКСИМУМ	ТЕКУЩЕЕ
Очки Жизни (HP)	13	
Самообладание (WP)	13	
Очки рассудка (SAN)	99	60
Критическая точка (BP)		52

10. ВНЕШНИЙ ВИД

ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ ДАННЫЕ

11. ОТНОШЕНИЯ	ОЧКИ
Психиатр	8
Младший брат	8

12. МОТИВАЦИИ И ПСИХИЧЕСКИЕ РАССТРОЙСТВА

Мотивация: Вернуться к собаке не по кусочкам
Мотивация: Защита друзей
Мотивация: Тихий профессионализм
Мотивация: Сокрушение угроз твоим людям
Мотивация: Знакомства на одну ночь

13. ПОТЕРЯ РАССУДКА БЕЗ ПРОЯВЛЕНИЯ БЕЗУМИЯ

Насилие ☑ ☑ ☑ Беспомощность ☐ ☐ ☐

НАБОР ПРИКЛАДНЫХ НАВЫКОВ

☐ Бухгалтерия (10%)		☐ Первая помощь (10%)	30%	☐ Верховая езда (10%)	
☐ Внимательность (20%)	60%	☐ Криминалистика (0%)		☐ Наука (0%):	
☐ Антропология (0%)		☐ Тяжелая техника (10%)			
☐ Археология (0%)		☐ Тяжелое оружие (0%)		☐ Поиск (20%)	
☐ Искусство (0%):		☐ История (10%)		☐ Радиотехническая разведка (SIGINT) (0%)	
		☐ Агентурная разведка (HUMINT) (10%)		☐ Скрытность (10%)	70%
☐ Артиллерия (0%)		☐ Юриспруденция (0%)		☐ Хирургия (0%)	
☐ Атлетика (30%)	60%	☐ Медицина (0%)		☐ Выживание (10%)	50%
☐ Бюрократия (10%)		☐ Холодное оружие (30%)	50%	☐ Плавание (20%)	50%
☐ Компьютерные науки (0%)		☐ Военная наука (0%): Наземная	60%	☐ Рукопашный бой (40%)	60%
☐ Ремесло (0%):				Сверхъестественное (0%)	
		☐ Ориентирование (10%)	50%	Иностранные языки и другие навыки:	
☐ Криминология (10%)		☐ Оккультизм (10%)	20%	☐ Язык: Арабский	20%
☐ Взрывотехника (0%)	40%	☐ Убеждение (20%)	40%	☐ Язык: Пушуто	20%
☐ Маскировка (10%)		☐ Фармацевтика (0%)		☐ Язык: Урду	20%
☐ Уклонение (30%)	70%	☐ Пилотирование (0%):		☐	
☐ Вождение (20%)				☐	
☐ Огнестрельное оружие (20%)	60%	☐ Психотерапия (10%)		☐	

Отметьте поле, если вы использовали навык и провалили бросок. В конце сессии добавьте 1 к каждому отмеченному навыку и сотрите все отметки.

THIS IS A WORK OF FICTION

ТРАВМЫ

14. РАНЕНИЯ И БОЛЕЗНИ

Была ли оказана Первая помощь после последней травмы? ☐ да: помочь больше может только Медицина, Хирургия, Или длинный отдых

СНАРЯЖЕНИЕ

15. ЭКИПИРОВКА

Кевларовый бронежилет (3 пункта брони) надетый под одежду (может быть замечен проверкой Внимательности). Револьвер магнум калибра .357 с тремя сменными барабанами. (Помните, действие Прицелиться занимает один ход, но добавляет +20% к попадению). Боевой, утилитарный нож. Не лицензированная и незаконная MP5SD, автоматический пистолет-автомат со встроенным гасителем отдачи,и четыре дополнительных магазина в алюминиевом боксе. Не лицензированные военные очки ночного видения. Небольшая аптечка (+20% к проверкам Первой помощи). Базовое снаряжение для лагеря (+20% к проверкам Выживания на три дня). Ручной GPS. Вы не можете можете брать любое оружие на гражданские самолеты.

Защита тела уменьшает урон всех атак кроме Прицельных выстрелов и успешных бросков Летальности.

16. ОРУЖИЯ	НАВЫК %	ДАЛЬНОСТЬ СТРЕЛЬБЫ	УРОН	БРОНЕБОЙНОСТЬ	ЛЕТАЛЬНОСТЬ %	РАДИУС ПОРАЖЕНИЯ	АММУНИЦИЯ
(a) Невооруженный	60%		1D4-1				
(b) Боевой нож	50%	15 м	1D6+1	3			
(c) .357 Револьвер	60%	20 м	1D12				6
(d) MP5SD	50%		1D10				30
(e) (Залп x5)	60%	50 м			10%	1 м	30
(f) (Залп x10)	60%	50 м			10%	2 м	30
(g)							

ПРИМЕЧАНИЯ

17. ЛИЧНЫЕ ЧЕРТЫ И ЗАМЕТКИ

Выберите свой пол, имя и детали своих Отношений. Вы уволились из армии после многих лет тайного преследования и убийства террористов. Жестокая встреча со сверхъестественным привела вас к Дельте Грин. Опыт увеличил ваши навыки оккультизма, но уменьшил ваш Рассудок. Когда все закончилось, ты был рад уйти в отставку. Вы и Куратор решаете детали. Вы всегда преуспеваете в проверках Рассудка, вызванных насилием или страданиями, но адаптация к подобным травмам ослабила вашу индивидуальность и уменьшила вашу харизму.

(Обратите внимание, что армии многих стран официально не разрешают женщинам служить в боевых подразделениях, особенно в спецназе. Если вы играете за женщину, работайте с Куратором, чтобы определить национальность, историю и звание.)

18. СОБЫТИЯ ВЛИЯЮЩИЕ НА ДОМ И СЕМЬЮ

19. СПЕЦИАЛЬНЫЕ ТРЕНИРОВКИ	ИСПОЛЬЗОВАННЫЕ Х-КИ ИЛИ НАВЫКИ
Снаряжение для дайвинга	Плавание
Прыжки с парашютом	Ловкость
Черный рынок оружия	Харизма

Пожалуйста укажите, почему этот агент был завербован и почему этот агент согласился быть завербованным.

20. УПОЛНОМОЧЕННЫЙ ОФИЦЕР	21. ПОДПИСЬ АГЕНТА

THIS IS A WORK OF FICTION

DELTA GREEN

ЛИЧНЫЕ ДАННЫЕ

1. ФАМИЛИЯ, ИМЯ (ПОЗЫВНОЙ)	2. ПРОФЕССИЯ (ЗВАНИЕ)
Палмер	Антрополог
3. НАНИМАТЕЛЬ	4. НАЦИОНАЛЬНОСТЬ

5. ПОЛ	6. ВОЗРАСТ и Д.Р.	7. ОБРАЗОВАНИЕ И ТРУДОВОЙ СТАЖ:
☐ Ж ☐ М ☐ _____	40	Докторская степень в культурной антропологии

СТАТИСТИЧЕСКИЕ ДАННЫЕ

8. ХАРАКТЕРИСТИСТИКА	ОЧКИ	×5	ОТЛИЧИТЕЛЬНЫЕ ЧЕРТЫ
Сила (STR)	10	50%	
Телосложение (CON)	11	55%	
Ловкость (DEX)	10	50%	
Интеллект (INT)	14	70%	Наблюдательный
Воля (POW)	12	60%	
Харизма (CHA)	15	75%	Очень презентабельный

9. ПРОИЗВОДНЫЕ АТРИБУТЫ	МАКСИМУМ	ТЕКУЩЕЕ
Очки Жизни (HP)	11	
Самообладание (WP)	14	
Очки рассудка (SAN)	99	65
Критическая точка (BP)		56

10. ВНЕШНИЙ ВИД

ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ ДАННЫЕ

11. ОТНОШЕНИЯ	ОЧКИ
Лучший друг	15
Любимый Дедушка/Бабушка	15
Психотерапевт	15
Друзья перенесшие подобную травму	15

12. МОТИВАЦИИ И ПСИХИЧЕСКИЕ РАССТРОЙСТВА

Мотивация: Закончить следующую докторскую диссертацию
Мотивация: Найти, где мистика и факты прикасаются
Мотивация: Найти то, что еще не найдено
Мотивация: Доказать мое мужество во время обострения расстройства сна (нужно делать проверку Рассудка, чтобы уснуть)

13. ПОТЕРЯ РАССУДКА БЕЗ ПРОЯВЛЕНИЯ БЕЗУМИЯ

Насилие ☐☐☐ Беспомощность ☐☐☐

НАБОР ПРИКЛАДНЫХ НАВЫКОВ

☐ Бухгалтерия (10%)		☐ Первая помощь (10%)		☐ Верховая езда (10%)	
☐ Внимательность (20%)		☐ Криминалистика (0%)		☐ Наука (0%):	
☐ Антропология (0%)	70%	☐ Тяжелая техника (10%)			
☐ Археология (0%)	40%	☐ Тяжелое оружие (0%)		☐ Поиск (20%)	40%
☐ Искусство (0%): Фотография	40%	☐ История (10%)	80%	☐ Радиотехническая разведка (SIGINT) (0%)	
		☐ Агентурная разведка (HUMINT) (10%)	30%	☐ Скрытность (10%)	
☐ Артиллерия (0%)		☐ Юриспруденция (0%)		☐ Хирургия (0%)	
☐ Атлетика (30%)		☐ Медицина (0%)		☐ Выживание (10%)	
☐ Бюрократия (10%)	40%	☐ Холодное оружие (30%)		☐ Плавание (20%)	
☐ Компьютерные науки (0%)		☐ Военная наука (0%):		☐ Рукопашный бой (40%)	
☐ Ремесло (0%):				Сверхъестественное (0%)	10%
		☐ Ориентирование (10%)	50%	Иностранные языки и другие навыки:	
☐ Криминология (10%)		☐ Оккультизм (10%)	80%	☐ Язык:	50%
☐ Взрывотехника (0%)		☐ Убеждение (20%)	40%	☐ Язык:	50%
☐ Маскировка (10%)		☐ Фармацевтика (0%)		☐	
☐ Уклонение (30%)	50%	☐ Пилотирование (0%):		☐	
☐ Вождение (20%)				☐	
☐ Огнестрельное оружие (20%)	40%	☐ Психотерапия (10%)		☐	

Отметьте поле, если вы использовали навык и провалили бросок. В конце сессии добавьте 1 к каждому отмеченному навыку и сотрите все отметки.

THIS IS A WORK OF FICTION

ТРАВМЫ

14. РАНЕНИЯ И БОЛЕЗНИ

Была ли оказана Первая помощь после последней травмы? ☐ да: помочь больше может только Медицина, Хирургия, Или длинный отдых

СНАРЯЖЕНИЕ

15. ЭКИПИРОВКА

Защита тела уменьшает урон всех атак кроме Прицельных выстрелов и успешных бросков Летальности.

16. ОРУЖИЯ	НАВЫК %	ДАЛЬНОСТЬ СТРЕЛЬБЫ	УРОН	БРОНЕБОЙНОСТЬ	ЛЕТАЛЬНОСТЬ %	РАДИУС ПОРАЖЕНИЯ	АММУНИЦИЯ
(a) Невооруженный	40%		1D4-1				
(b)							
(c)							
(d)							
(e)							
(f)							
(g)							

ПРИМЕЧАНИЯ

17. ЛИЧНЫЕ ЧЕРТЫ И ЗАМЕТКИ

Выберите свой пол, имя и детали своих Отношений. Вы сделали серьезную карьеру в антропологии, области, которую вы любите больше всего. Выберите иностранные языки, чтобы отразить вашу специальность. Вы пришли в Дельта Грин, узнав, то, Что Человек Не Должен Был Узнать. Этот опыт увеличил ваши оккультные навыки и дал вам немного знаний о неестественных, нечеловеческих сверхъестественных истинах вселенной. Это также стоило вам много Рассудка и оставило вас с длительным расстройством сна: вы должны сделать бросок Рассудка, чтобы хорошо выспаться ночью даже в лучшие времена.

18. СОБЫТИЯ ВЛИЯЮЩИЕ НА ДОМ И СЕМЬЮ

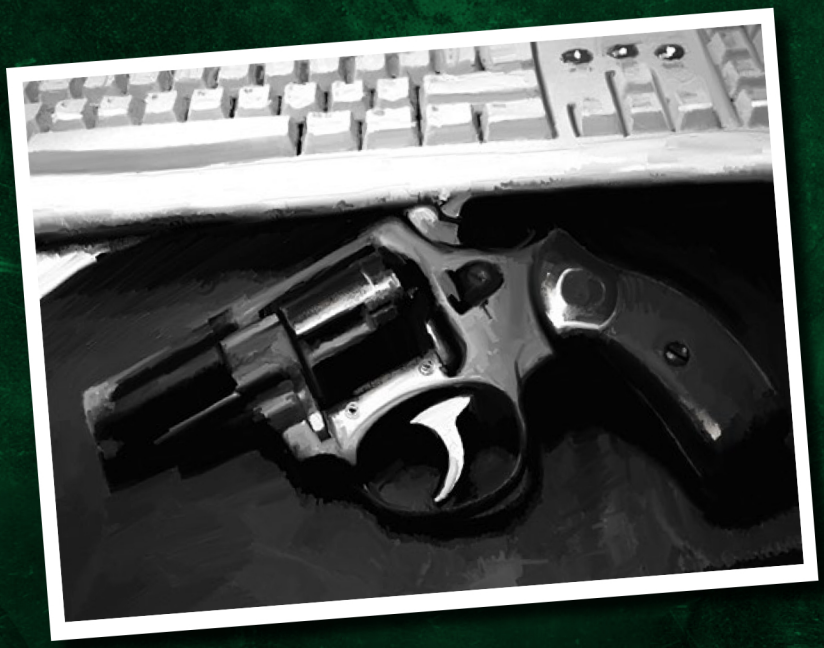
19. СПЕЦИАЛЬНЫЕ ТРЕНИРОВКИ	ИСПОЛЬЗОВАННЫЕ Х-КИ ИЛИ НАВЫКИ

Пожалуйста укажите, почему этот агент был завербован и почему этот агент согласился быть завербованным.

20. УПОЛНОМОЧЕННЫЙ ОФИЦЕР	21. ПОДПИСЬ АГЕНТА

THIS IS A WORK OF FICTION

// ИГРОВАЯ СИСТЕМА //



Правила *Дельта Грин* довольно просты.

Куратор описывает ситуацию, вы говорите, как ваш Агент реагирует на эту ситуацию. Куратор решает получилось ли у вас и описывает исход событий. Основные правила концентрируется как раз на том получилось ли у вас преуспеть в той или иной ситуации или нет.

Когда использовать навык/характеристику?

Если Куратор говорит, что вы легко справитесь с этим действием - вам не нужно бросать кубик.

Навык: если ваш Агент пытается сделать то, для чего могут понадобиться годы упорных тренировок, вам нужен Навык. Какой навык использовать в тот или иной момент уточняйте у Куратора.

Характеристика: если обычный человек может сделать это, скорее всего вам нужно бросать на характеристику. Например на силу если нужна физическая мощь, Интеллект если нужно мыслить ясно, Воля подходит для ситуаций где может понадобиться сила вашего духа и т. д.

Нужно ли делать бросок?

В спокойной ситуации, когда у вашего агента есть время подумать, задать вопросы, спланировать и подготовиться действовать, бросок кубика скорее всего не нужен. Куратор просто решает, какого уровня должен быть ваш Навык или Характеристика чтобы совершить это действие.

В кризисной ситуации, где все меняется за секунды и не поддается вашему контролю - бросайте игровую кость.

Бросок кости

Бросьте процентные кости, получив результат от 01 до 100. Если значение вашего броска равняется или ниже значения вашего Навыка ваш Агент успешно совершил действие. Также если значение броска равно или ниже значения вашей Характеристики x5 - это успех. Если у вас выпал дубль с результатом ниже значения Навыка или Характеристики это критический успех (при 01 это идеальный успех).

Если вы провалили бросок и у вас выпал дубль (или у вас выпало 00, что значит 100) то это критический провал, иногда его называют “неловкий бросок”. Действие провалено и ваш Агент скорее всего получит какой-нибудь штраф.

Противопоставленные броски

Что делать в ситуациях, когда два персонажа используют свои Навыки друг против друга? Может быть вы сопротивляетесь вражеской атаке используя навык Уклонение, или прячетесь используя навык Скрытности, скрываясь от кого-то с Внимательностью. В этих ситуациях обе стороны делают бросок обычные броски Навыков.

Критический успех бьет успех, в другом случае побеждает тот, у кого выпало меньшее значение.

Если оба Агента провалили бросок решение остается за Куратором. Может быть Агенты продолжают попытки, или обстоятельства изменяются без решения конфликта.

Погоня

Когда один персонаж (или нечто ужасное) пытается поймать другого, это может занять больше чем один противопоставленный бросок. Вождение против вождения, Атлетика против Атлетики, Плавание против Плавания, всё что подходит к ситуации. Один бросок может применяться только для очень короткой погони.

При более сложной погоне, одна из сторон должна получить на два успеха больше, чем другая. Погоня в которой нужно обогнать другого на три успеха исключительно долгая и выматывающая.

При погоне критический успех считается за два успеха, а критический провал за два провала.

Бросок на Удачу

Иногда Куратор может попросить сделать вас бросок на удачу. Если вам нужно бросить на удачу на это не влияют ни ваши навыки, ни характеристики. На это ничего не влияет, просто бросьте процентный кубик - у вас есть 50% шанс на успех.

Бонусы и штрафы

В большинстве случаев вам нужно сравнивать выпавшее значение со значением вашего Навыка или вашей Характеристики. Если Куратор считает условия исключительными, он может уменьшить шанс успеха на -20% (вычтете 20 из используемого навыка или характеристики), если ситуация на стороне вашего Агента увеличьте шанс на +20%. В очень редких, по настоящему неординарных ситуация бонус может быть +40%, а штраф может достигать -40%.

Бой

Любое боевое столкновение может вывести вашего агента из игры, быстро и бесповоротно. Не относитесь к сражениям легкомысленно.

Одно действие за ход

Боевые столкновения происходят ход за ходом. Каждый ход обычно длится несколько секунд.

Каждый персонаж действует один раз за ход. Персонаж с самым высоким значением Ловкости ходит первым. После него тот у кого значение Ловкости на втором месте и так далее, пока не сходят все.

Во время хода вы можете совершить действия перечисленные ниже:

» **Прицелиться.** Добавляет модификатор +20% к вашему следующему броску атаки.
» **Атаковать.** Нанесение ущерба. Одна атака и бросок повреждений обычно представляют из себя серию взрывов или два-три выстрела из оружия. В рукопашном бою атака также включает в себя самозащиту, о которой будет написано в блоке “Оборонительные броски”
» **Прицельный выстрел.** Выстрел в конкретную часть тела, позволяющий не учитывать укрытие или броню, но при этом со штрафом -20%, а при особо сложных выстрелах -40%.
» **Обезоружить.** Бросок навыка Рукопашного боя может помочь вам выбить у персонажа оружие или любой другой объект из рук. Включает в себя самозащиту.
» **Уклониться.** Бросок навыка Уклонение может помочь избежать атаки, обезоруживания или захвата.
» **Побег.** Уход от захвата. Бросьте либо Силу x5, либо Рукопашный бой, что в данной ситуации подойдет лучше на ваш взгляд. Действует как бросок защиты против захвата в котором находится ваш Агент. Если персонаж который сделал захват не атакует, броску побега противопоставляется бросок либо Силы x5, либо Рукопашного боя. Если бросок побега оказался успешен вы вырываетесь из захвата и вас не могут атаковать до следующего вашего хода. Если бросок не удался ваш агент остается в захвате и не может защищаться от атак.
» **Отпор.** Бросок холодного оружия или Рукопашного боя для контратаки. Смотрите броски защиты.
» **Перемещение.** Пробегите трусцой 10м, быстрым бегом 20м или 30м в темпе спринтера. (Ваш агент может передвинуться на 3 метра за ход, это передвижение считается частью действия).
» **Захват.** Удерживать кого-либо. Ваш Агент может атаковать того, кого он захватил на следующий ход. Холодное оружие и Рукопашный бой направленные на захваченного персонажа получают бонус +20% к атаке. Захваченный персонаж не может совершать никаких действий кроме побега. Когда вы захватили персонажа вы решаете когда он заговорит и сможет ли говорить.
» **Ожидание.** Действовать после чьего-либо действия в этом ходу.
» **Всё что угодно.** Всё, что требует моментальной концентрации.

Оборонительные броски

Уклонение и рукопашный бой (как и использование холодного оружия) это проверки которые могут защитить вашего Агента от атак направленных на него.

Ваш агент может увернуться или контратаковать в любой момент хода независимо от его значения Ловкости. Если вы защищаетесь это становится единственным действием вашего Агента в текущем ходу. Агент, который уже совершал другие действия в текущий ход не может увернуться или контратаковать до следующего хода.

Чтобы увернуться или контратаковать ваш Агент должен знать, что его атакуют и быть физически готовым заблокировать или избежать атаки.

Агент который находится в захвате или не знает об атаке не может увернуться или контратаковать.

Уклонение: Позволяет избежать всех рукопашных атак в этом бою и позволяет вашему агенту добраться до укрытия, для избегания всех дальних атак (укрытие при этом должно быть в пределах 3 метров, достаточно близко, чтобы успеть спрятаться за него). Уклонение защищает вас от всех атак, чье значение выше чем выпавшее у вас при броске. Уклонение не может нанести урон.

Атака или Контратака: Позволяет избежать конкретной рукопашной атаки в этот ход. Не защищает от дальних атак, если ваш Агент не может физически достать до атакующего. Во время контратаки выберете одно из действий: атака, прицельный выстрел, обезоруживание или захват. Если ваш бросок бьет бросок оппонента, действие атакующего вас персонажа не оказывает никакого воздействия на вас, а действие вашего Агента влияет на атакующего. В то время, как бросок защиты позволяет избежать вам всех атак, контратака относиться только к одной выбранной цели.

Урон и смерть

Успешная атака наносит урон, который уменьшает количество очков жизни жертвы. Уровень урона зависит от оружия.

При 2 очках жизни и меньше ваш Агент теряет сознание на час, пока его не приведут в себя, подняв значение очков здоровья хотя бы до 3. Агент, раненый настолько серьезно, должен сделать бросок проверки Телосложения. При провале броска возьмите меньшее из выпавших на десятигранниках значений и вычтите его из Характеристики на которую укажет Куратор. Характеристика, как вы помните, не может упасть ниже 3. Если количество ваших очков жизни равно 0 - ваш агент умирает, если Куратор не скажет обратное. Куратор должен быть осмотрительным, иногда здравый смысл может подсказать, что персонаж может выжить при незамедлительном медицинском вмешательстве, например Хирургии или Первой помощи. В других случаях надежды может не быть. Очки жизни никогда не падают ниже 0.

Первая помощь восстанавливает 1D4 значения очков здоровья. Её можно провести только один раз для раненого агента. При спокойном отдыхе Агент может восстановить 1 очко здоровья при выполнении успешного броска Телосложения. Бросок лечения или Хирургии восстанавливает 1D4 очков здоровья раз в неделю.

Летальность

Иногда урон наносимый оружием настолько силен, что обычного броска урона будет недостаточно. Пулеметы, взрывчатка, ядохимикаты или тяжелое оружие имеют рейтинг Летальности. Это процентный шанс того, что попадание моментально снизит количество очков жизни до 0. Если бросок провален цель получает урон равный сумме выпавшей на процентных костях, считаемых как D10.

Радиус Поражения

Смертельно опасное оружие может задеть несколько целей одновременно, если у него есть параметр “радиус поражения”. Если это взрывчатка этот параметр добавляет бонус +20% к шансу попадания. Выберете центр зоны поражения перед атакой.

- **Попадание.** Сделайте бросок Летальности для всех, кто находится в зоне поражения. (Куратор может решить, что отдельная цель избегает поражения) Все кто выжил считаются подавленными огнём.
- **Промах.** Все кто находится в радиусе поражения считаются подавленными огнем.
- **Подавление огнем.** Если ваш агент подавлен огнем, вы обязаны спрятаться за укрытием или упасть на землю. Если ваш агент решает не прятаться и не падать он теряет 1 очко рассудка, при этом он может действовать как обычно.

Броня и укрытия

Если между вашим Агентом и опасностью находится что-то крепкое это считается броней и имеет значение Брони. Эффект зависит как от типа защиты, так и от типа атаки:

- **Бронежилет.** Не влияет на броски Летальности. Снижает урон от обычных атак, кроме прицельных выстрелов.
- **Укрытие.** При нахождении персонажа за укрытием броски Летальности направленные на него считаются автоматически проваленными, помните, что проваленный бросок Летальности еще наносит урон. Укрытие снижает урон от любых атак, кроме прицельных выстрелов.
- **Бронебойное оружие.** Если оружие является бронебойным, с соответствующим рейтингом бронебойности, значение этого рейтинга вычитается из значения Брони цели при атаке.

Примеры урона для различных видов оружия

- **Безоружный:** 1D4-1;
- **Небольшая дубинка или нож:** 1D4;
- **Большая дубинка или нож:** 1D6;
- **Пистолет:** 1D10;
- **Винтовка:** 1D12;
- **Дробовик:** 2D10 на короткой дистанции; 2D6 или 1D6 при увеличении дистанции;
- **Пистолет пулемет:** Летальность 10%, радиус поражения 1 метр;
- **Ручная граната:** Летальность 15%, радиус поражения 10 метров;

Сила и Урон

Значение Силы влияет на броски урона Холодного оружия и Рукопашного боя:

- -2 для Силы 3-4;
- -1 для Силы 5-8;
- +1 для силы 13-16;
- +2 для силы 17-18;

Рассудок

Агенты Дельта Грин подвержены, как физическим так и психологическим травмам. Психическое состояние вашего Агента отражено в значении параметра “Рассудок”. При резких падениях рассудка Агент может потерять самообладание, контроль над собой, при этом игрок также теряет контроль над своим Агентом.

Что угрожает рассудку?

Если три типа угроз способных повредить ваш рассудок. Это Насилие (неважно, жертва вы или мучитель), Беспомощность и Сверхъестественное. Для каждого типа угроз есть два значения урона наносимые Рассудку. Когда ваш агент сталкивается с одной из перечисленных ниже угроз сделайте бросок Рассудка. При успешном броске ваш агент теряет меньшее из двух значений рассудка, а при критическом успехе наименьшее из возможных. При провале Агент получает больший урон рассудку, а при критическом провале - максимально возможное значение урона рассудку.

Вот некоторые примеры угроз:

Вы пострадали от насилия:	**Потеря**
» Неожиданное нападение:	0/1
» Попадание из оружия:	0/1
» Обнаружение трупа:	0/1D4
» Обнаружение трупа того, кого вы любили:	0/1D4
» Падение очков жизни до 2 и меньше:	0/1D6
» Вас пытают:	0/1D10

Вы совершаете насильственные действия:	**Потеря**
» Нанесение увечий невинному человеку:	0/1D4
» Уничтожение тела коллеги для сокрытия следов*:	0/1D4
» Убийство в рамках самообороны*:	0/1D4
» Убийство того, кто пытался убить вас*:	0/1D6
» Вы пытаете кого-либо:	0/1D8
» Случайно убить невиновного*:	0/1D8
» Преднамеренное убийство невиновного, даже в благих целях*:	1/1D10

**При провале добавьте 1 за жертву, вплоть до максимального значения на брошенной кости - 4 для 1D4, 6 для 1D6.*

Беспомощность:	**Потеря**
» Увольнение:	0/1
» Ваш друг получает увечье или психическое расстройство:	0/1
» Вы разрываете отношения с кем-либо:	0/1D4
» Вас приговорили к тюрьме:	0/1D4
» Вы просыпаетесь парализованным или слепым:	0/1D4
» Обнаружить останки друга:	0/1D4
» Упасть в яму с трупами:	0/1D4
» Ваш близкий, тот с кем вы состоите в отношениях, получает увечье или психическое расстройство:	1/1D4
» Вы видите или слышите, как жестоко убивают друга:	0/1D6
» Смерть близких:	1/1D6
» Видеть или слышать как жестоко убивают кого-то из ваших близких:	1/1D8

Сверхъестественное:	**Потеря**
» Попытка проведения сеанса Психотерапии с Агентом потерявшим рассудок после встречи со сверхъестественным:	0/1
» Наблюдение неопасного сверхъестественного события:	0/1
» Стать свидетелем насильственного сверхъестественного события:	0/1D6
» Увидеть как ходит труп:	0/1D6
» Подвергнуться сверхъестественному воздействию:	0/1D6
» Пострадать от сверхъестественных сил:	1/1D8 или больше

Безумие

Безумие это то, что происходит с вами когда вы теряете слишком много очков Рассудка. В игре Дельта Грин есть три вида безумия: временное помешательство от короткого, сильного шока; расстройство от накопленного стресса; настоящее безумие, когда ваш Агент был полностью лишен Рассудка.

Временное помешательство

Если ваш Агент теряет 5 или больше очков рассудка вследствии одного события у Агента развивается временное помешательство. Это значит что выбор дальнейших действий стоит между “бороться или бежать”: ваш агент может либо убежать, либо бездумно набросится, либо упасть свернувшись клубком. Помешательство продолжается пока Куратор не скажет обратного, обычно это продолжается недолго, после того как причина потери рассудка будет устранена.

Психическое расстройство

Агент, чей рассудок падает ниже его психологической устойчивости получает долгосрочное психическое расстройство. Его природа и симптомы зависят от того, что повредило ваш рассудок: Насилие, Беспомощность или Сверхестественное.

Симптомы обычно проявляются не сразу. Когда рассудок вашего агента достигает значения психологической устойчивости запишите это в листе персонажа. Запишите вид расстройства и причину по которой оно появилось: Насилие, Беспомощность или Сверхестественное.

После этого задайте новое значение психологической устойчивости: текущий рассудок вашего агента минус воля. Куратор определит детали расстройства вашего Агента позже во время или между миссиями, в домашних сценах.

Обострения. После того, как у Агента появится расстройство, дальнейший стресс может вызвать обострение этого расстройства. Каждый раз когда ваш Агент теряет рассудок или переживает травматический опыт связанный с расстройством, вы должны сделать бросок рассудка. При провале у вашего Агента происходит обострение - вы не можете контролировать ваше расстройство, пока источник стресса не будет устранен. Куратор всегда описывает точные последствия обострения, при этом неважно как происходит обострение - немедленно, или постепенно ухудшает ваше состояние вследствие травмы.

Примеры расстройств

Здесь приведены примеры расстройств исходя из типа травмирующих событий. Первыми идут самые распространенные расстройства, описание расстройств вы можете найти в Книге Агента или в Книге Правил, но большинство из них говорят сами за себя.

Расстройства вызванные насилием

- Посттравматическое стрессовое расстройство
- Депрессия
- Зависимость
- Нарушения сна
- Паранойя
- Синдром эпизодического нарушения контроля
- Акустикофобия
- Компульсивные расстройства

Расстройства вызванные беспомощностью

- Депрессия
- Обсессивно-компульсивное расстройство
- Тревожный невроз
- Зависимость
- Навязчивая идея
- Пространственные фобии
- Конверсионное расстройство
- Диссоциативное расстройство личности

Расстройства вызванные встречей со сверхъестественным

- Деперсонализация
- Депрессия
- Нарушения сна
- Амнезия
- Диссоциативная фуга
- Паранойя
- Бред величия
- Диссоциативное расстройство личности

Безумие

Когда рассудок вашего Агента падает до 0, вы теряете связь с реальностью и сходите с ума. Агент становиться персонажем Куратора. Самое время создать нового персонажа.

Сохранение рассудка

Уменьшение потери рассудка

Когда ваш агент переживает потерю рассудка вы можете спроецировать это на ваши отношения, но это повредит им. Потратьте 1D4 очков самообладания. Если у вашего Агента, после этого, останется хотя бы 1 очко самообладания, уменьшите потерю рассудка на количество потраченных очков самообладания, также уменьшите значение выбранных отношений на это же число.

В следующий раз, когда ваш агент будет взаимодействовать с человеком упомянутым в этих отношениях опишите как это повлияло на отношения. Агент стал враждебен и зол, иррационально обвиняя любимых в выдуманных поступках? Ваш агент бросает любимых из-за менее важных, бессмысленных отношений? Стресс с которым сталкиваются агенты Дельта Грин часто разрушает семьи и дружбу.

Адаптация к потере рассудка

Агент адаптируется , если он трижды теряет очки рассудка от той или иной угрозы и не сходит при этом с ума. Если ваш агент теряет рассудок из-за воздействия насилия или беспомощности, поставьте один из трех маркеров рядом с этой угрозой на листе персонажа. Если ваш агент сходит с ума или достигает Критической точки из-за той или иной угрозы - сотрите все маркеры.

Если вы отметили все три маркера угрозы это значит, что ваш агент адаптируется к ней. Если вы адаптировались к угрозе броски рассудка агента связанные с этой угрозой становятся автоматически успешными. Адаптация меняет вашего агента не в лучшую сторону. Кстати, Агенты не могут адаптироваться к Сверхъестественному.

- **При адаптации к угрозе насилия:** Вы теряете 1D6 очков харизмы и столько же очков от каждых отношений. Персонаж больше не теряет очки рассудка при подавлении.
- **При адаптации к угрозе беспомощности:** Вы теряете 1D6 очков воли.

Подавление симптомов безумия

Когда вы испытываете временное помешательство или обострение расстройства, ваш агент может попробовать подавить их, мысленно фокусируясь на важных для него людях. Потратьте 1D4 самообладания и уменьшите значение выбранных отношений на то же значение. После этого вы можете совершить бросок рассудка. При успехе вам удается подавить симптомы безумия и вы сохраняете контроль над агентом. В следующий раз, когда ваш агент взаимодействует в рамках этих отношений опишите, что стало хуже.

Восстановление рассудка

Агенты могут восстановить рассудок (но не больше чем значение воли x5) посещая психотерапию между миссиями, или преодолевая сверхъестественные угрозы (это может восстановить рассудок до значения 99 минус значение навыка Сверхъестественное). Подробнее это описано в *Книге Правил.*

Самообладание

Очки самообладания позволяют агентам противостоять психическим травмам и психологическому истощению, сопротивляться допросам, держать себя в руках во время сверхъестественных ритуалов.

Низкое значение самообладания

При значении самообладания 1 или 2 ваш Агент переживает эмоциональный срыв, все ваши действия получают штраф -20%, пока самообладания не поднимется выше 2. При значении самообладания 0 ваш Агент теряет дееспособность и возможно сознание, и не может совершать никаких бросков кроме бросков рассудка.

Восстановление самообладания

Следование личным мотивам в согласовании с Куратором восстанавливает 1 очко самообладания. Ночной сон восстанавливает 1D6 очков самообладания.

Психологическое истощение

Если ваш агент слишком долго работал без отдыха, получил травму, пережил временное помешательство, ваш Агент теряет 1D6 очков самообладания и становится психологически измотанным. Агент также получает штраф -20%ко всем броскам навыков, характеристик и рассудка. Также чтобы уснуть ваш агент должен выполнить успешный бросок рассудка. Спокойный ночной сон снимает эти штрафы.

» **Использование седативов:** Алкоголь или снотворное добавляют бонус+20% к броску рассудка перед сном. Если бросок провален, то Агент остается измотанным весь следующий день.
» **Использование стимуляторов:** стимуляторы или сигареты снижают штраф от истощения до -10% на 1D6 часов. Сильные наркотики могут снять штраф до 0% на 2D6 часов.
» **Привыкание:** помните, что частое использование наркотиков вызывает привыкание, что может быть следующим расстройством вашего агента.

Отношения с Дельта Грин

После того как один из агентов вашей команды получает ужасающую травму, например сходит с ума или получает очень сильные увечья, сделайте бросок рассудка.При успехе ничего не происходит, но при провале появляется эмоциональная привязанность. Следующее происходит по отношения к одному из ваших напарников:

Если это новые отношения: Если у вашего агента нет отношений с напарником вы получаете новые Отношения равные половине вашего значения Харизмы. Отметьте это в листе написав Дельта Грин рядом с этими отношениями. Ваш Агент немедленно теряет 1D4 очков от любых других (только не от Дельта Грин) отношений.

Если это существующие отношения: Если у вашего агента уже есть отношения с напарником добавьте к ним 1D4 (не превышая значениа харизмы вашего агента). Вычтите 1 или любых других (не Дельта Грин) отношений.

Дом

Некоторые сцены в жизни агентов происходят между миссиями. Используйте их чтобы понять что важно для вашего агента и какой ценой дается вам работа в Дельта Грин.

Личные цели

Выберете одну личную цель. Опишите как ваш агент добивается её и сделайте подходящий бросок чтобы разрешить внутренний конфликт. Некоторые цели могут навредить отношениям (всем кроме Дельта Грин) если ваш агент позволит отношениям разрушиться.

» **Выполнение обязанностей.** Выберете одни отношения и совершите бросок рассудка. Успех: +1D6 к отношениям. Критический провал: -1D4 от отношений и -1 очко рассудка.
» **Посетить психотерапевта и наврать о пережитом опыте.** Сделайте бросок удачи. Успех: +1D4 рассудка. Критический провал: -1 очко рассудка. В любом случае значение одних отношений уменьшается на 1.
» **Посетить терапевта и рассказать правду.** Сделайте бросок удачи. Если психотерапевт думает что ваш опыт это галлюцинации штраф к броску составляет -20%. Если он верит вам, он может потерять несколько очков рассудка. Успех: +1D6 рассудка. Провал: -1 очков рассудка. В любом случае значение одних отношений уменьшается на 1.
» **Улучшите характеристику или навык.** Сделайте бросок характеристики или навыка. При провале добавьте +1D10 к навыку или +1 к характеристике. В любом случае значение одних отношений уменьшается на 1.
» **Изучение сверхъестественного.** Уменьшите отношения на 1D4. Спросите у хранителя что еще происходит.

// Достать из долгого ящика //

«Достать из долгого ящика» предоставляет Куратору все необходимые детали для проведения операции в Дельта Грин для от одного до пяти игроков (Игра с большим количеством игроков тяжелее. Чем дольше игроки обсуждают и принимают решения, тем тяжелее поддерживать темп игры и нагнетание атмосферы.)

Эта операция только для глаз Куратора. Если вы собираетесь играть за Агента в «Достать из долгого ящика», окончите чтение тут.

Информация для Куратора

Клайд Бауман был действующим агентом Дельта Грин с 1967 по 1970, и иногда «дружественным» в 90-х. Четыре дня назад он умер в его апартаментах от обширного инфаркта. Дельта Грин об этом узнала и поручила ближайшим свободным Агентам провести чистку в его апартаментах, чтобы убрать все доказательства существования организации.

По большей части, Бауман был очень щепетильным, касаемо своих секретов. Однако, было одно печальное исключение: его реакция на смерть жены, Марлен. Когда рак забрал ее жизнь в 2002, Клайд попытался использовать некоторые заклинания, о которых он узнал во время работы в Дельта Грин, чтобы вернуть ее к жизни. Трагично, но неудивительно, он не смог ее вернуть в том виде, в каком хотел. Вместо этого, он создал бессмертного монстра, который говорил голосом его жены. Бауман, переживая стыд и безумие, про этот случай никому не сказал. Он запер существо в септический резервуар (отстойник) в загородном домике. Он неоднократно пытался набраться смелости убить это создание, которое некогда было его женой, но он так и не смог. Она до сих пор в домике.

Вовлечение Агентов

Большинство Агент являются частью официальной программы Дельта Грин: совершенно секретный проект, который привлекает кадры из министерств безопасности, юстиций, национальной безопасности и финансов. На бумаге проект борется с терроризмом. Только горстка людей знает, что он создан для борьбы со сверхъестественными угрозами.

Но существуют Агенты вне программы, которые также называют себя Дельта Грин. На самом деле они часть меньшего, не официального тайного движения, ведомые ветеранами, которые отказались вернуться в строй, когда была возобновлена деятельность Дельта Грин.

Вы и ваши игроки можете решить к какой Дельта Грин они принадлежат. Этот выбор не очень важен для этой операции. В любом случае, у Агентов есть дневная работа и дом, в котором его ждут. Они выполняют работу для Дельта Грин только, когда она в нуждается в Агентах.

Позвольте игрокам использовать заготовлены персонажей, представлены в этой книге, или создать новых Агентов. Эта операция не требует специализированных навыков, но некоторые будут эффективнее других.

Необходимость в быстром реагировании заставила Дельта Грин при выборе Агентов для этой операции, опираться на доступность и близость их расположения к апартаментам Баумана. Он мог жить в любом большом городе на ваш выбор. Агенты, в свою очередь, возможно, живут в разных городах или даже, штатах, но они должны среагировать и собраться вместе быстро.

Как добраться

Агенты, которые работают госслужащими в официальной программе Дельта Грин, неожиданно для себя обнаруживают, что они назначены в группу по борьбе с терроризмом. Это совершенно засекречено, так что их начальникам на основной работе запрещено спрашивать об этом. Билеты на самолет забронированы на имена Агентов. Им предписано собраться в 14:00 на следующий день в конференц зале в штаб квартире, в городе Баумана. В реальности, никакой борьбы с терроризмом нет, это только операция в Дельта Грин.

С Агентами, которые не работают на государство, или с теми, которые не состоят в официальной программе Дельта Грин, связывается сотрудник по контролю Дельта Грин. Этого сотрудника отигрывает Куратор, не игроки. Каждый Агент получает сообщение с местом и временем. Возможно, сообщение на автоответчике со скрытого номера, а возможно, зашифрованное, анонимное электронное письмо. В любом случае, это безобидное сообщение с местом и временем, которое будет ничего не значить для кого угодно, кто попытается перехватить его. Если Агентов спросят, они легко смогут сказать, что это спам или какую нибудь ошибку. Но все Агенты, без исключения, понимают, что это, когда увидят сообщение.

EYES ONLY

Также они понимают, что должны сами решить, как они оправдаются перед родными и на работе, и как будут добираться. Сотрудник по контролю, скорее всего возместит финансовые затраты наличными при встрече.

Директивы

На следующий день в 14:00, Агенты встречаются с сотрудником внутреннего контроля Дельта Грин, в штабе в городе Баумана. Придумайте внешность и характер этого сотрудника так, чтобы он был запоминающимся. Он дает инструкции Агентам, как действовать, помогает с логистикой и т. д., но никогда не участвует в операциях напрямую. Сотрудник дает Агентам следующие указания:

- Проследуйте в резиденцию Клайда Баумана.
- Ликвидируйте все улики о деятельности Дельта Грин.
- Наследники Баумана должны прибыть в течении 48 часов. Убедитесь, что все чисто к тому времени.
- Никого больше не вовлекайте в операцию.
- Встреча в этом же конференц зале спустя 48 часов, с докладом о работе.
- Если вы найдете признаки того, что Бауман ставил под угрозу безопасность Дельта Грин — доложите об этом.

Сотрудник по контролю также предоставляет Агентам сокращенное досье на Баумана вместе с ключом от его квартиры (см. Раздаточный материал А, с. 48).

Апартаменты Баумана

Адрес Баумана, это обычная квартира в доме, находящемся в районе, который переживает не лучшие времена. Здание — идеальный пример дома начала 60-х годов, с тусклым, резким и угловатым дизайном. Никто не обращает внимание на небольшую группу Агентов входящих в здание или апартаменты Баумана, если они будут хотя бы немного осмотрительными. Камер наблюдения нет.

В маленькой квартире Баумана довольно спартанская немного мрачная обстановка. Кроме запаха сигарет и налёта от бычков, вы бы не нашли доказательств, что тут кто либо жил. Сразу за дверью на крючке висит связка ключей (включая ключ к его загородному дому).

В комнате стоит обшарпанный диван, напротив которого стоит архаичный телевизор с один кабелем антенны. На кофейном столике лежит почти законченный журнальчик с кроссвордами и головоломками, выпуски «Большой спорт», «Ридерз дайджест» и коробка дешевых пончиков в сахарной пудре, которые уже засохли и разваливаются.

Кухня почти пуста, всего несколько жестяных банок, коробок из под пиццы и немытой посуды в раковине. Единственный признак присутствия человеческой души здесь это криво нарисованный человечек с надписью «Дедуля», (подписанный «Кэсси» и помеченный двумя звёздочками поставленными учителем), который висит на холодильнике.

Дальше по коридору стоит шкаф (не представляющий интереса), и ванная комната. В ней царит разруха: сломанная вешалка для полотенец, треснутая душевая дверь, несколько керамических осколков от подставки под зубные щетки, которые сгребли в уголок. Также стоит слегка заметный трупный запах; это место, где он погиб.

Бауман занимал одну из спален в конце коридора. В ней стоит двуспальная кровать, и шкаф, на котором сверху лежат фотографии. На фотографиях он со своей женой Марлен, выпускной его детей, несколько фотографий внуков и внучек, а также пресс-папье детской ладошки, криво подписанное «Кэсси, 4 года».

Вторую спальню Бауман использовал, как офис и склад. Там нет компьютера. Одному Агенту понадобится провести 12 часов за тоннами бумаги, чтобы систематично изучить их. Работа может быть распределена между несколькими Агентами. При наличии навыка **Бухгалтерия 30%** или лучше хотя бы у одного из Агентов позволит потратить в два раза меньше времени.

Осмотр бумаг показывает, что у Баумана был загородный дом в примерно четырех часах езды отсюда. Бумаги предоставляют координаты.
В квартире больше нет ничего примечательного.

Осложнение: Миссис Яновиц

Агенты, которые были неосмотрительны, или шумели во время приближения к дому могут привлечь внимание Миссис Яновиц, 66 лет, которая гуляет с ее собакой Митци. Хоть Яновиц и знала Баумана, они не были близки. Она никогда не видела детей Баумана. Вскользь она говорит «Ужасно, что бедный Мистер Бауман пролежал там четыре дня, пока его нашли. Какая досада.» Яновиц любознательна, но не параноидальна, и не подозревает Агентов.

Ее любопытство можно успокоить любой правдоподобной историей; игроки должны пройти проверку на Убеждение только в случае, если они хотят убедить ее, что что-то не так, и даже тогда навык Убеждения 40% позволит сделать это. Проверку проходить в этом случае не надо. Но после этого она будет смотреть в оба за любой подозрительной активностью; и если после этого придет полиция и будет у нее расспрашивать — она вспомнит Агентов

Загородный дом

Домик Клайда Баумана находится в нескольки часах езды на машине от его квартиры. Добраться до него не составляет труда, хотя последние мили проходят не по главной дороге и опасны в плохую погоду. Сам дом из себя представляет одноэтажное строение, внутри которого располагаются спальня, ванная комната, гостиная, кухня и пара туалетов. Здание сделано из бревен, с фасадом из искусственного дерева. Дом подключен к местной электросети и отапливается каменным камином, огромный дымоход которого возвышается над домиком. Вода поступает в дом при помощи электронасоса, подключенного к колодцу.

Ключ из квартиры Баумана подходит к замку в доме. Даже беглый осмотр дает понять, что в доме не было никого по крайней мере два месяца. Внутри домика тихо, по углам висит паутина. Помимо подержанной мебели и деревенского декора, есть пара вещей, которые могли бы заинтересовать Агентов: ящик и водопровод.

За зданием находится сарай и туалет. Изучение туалета с Криминалистикой 40% и выше дает понять, что им не пользовались по крайней мере два месяца.

В сарае находится уйма разных инструментов и 20 четырехлитровых канистр с бензином, все заполненные.

В десяти метрах от дома, около опушки леса, находится септический резервуар (отстойник) в небольшом углублении, но не закопанный, как ожидалось. Набросанная земля вокруг свидетельствует о том, что он стоял вот так годами. Люк в резервуар находится сверху, он закрыт на навесной замок (необычное решение; ключ находится на связке из апартаментов Баумана), но ручка и створки хорошо смазаны. Это не очевидно, если только Агенты не начнут откапывать резервуар, но под землей находится еще один люк. Резервуар слишком большой для такого домика.

Ящик

Металический ящик Баумана со времен Вьетнама находится под его кроватью. Там он хранит воспоминания из Дельта Грин. Сверху содержимого лежит запечатанный конверт с треугольной печатью зелеными чернилами. В конверте находится короткое письмо Баумана (см. Раздаточный материал Б, с.48).

Что в ящике

Вы можете сами решить, какие улики оставил Клайд Бауман. Используйте эту возможность для последующих миссий или как подсказки для продвижения осуществляемых миссий на данный момент. Вот несколько возможных примеров:

» Бобины с пленкой, помеченные маркерами улик ФБР, датированные с 15 АВГ 72 по 29 СЕН 72. Продолжительностью 21 час. Аудиозаписи прихожан неизвестной церкви вовлеченной в псевдо-Христианские ритуалы включающий в себя уход за змеями. Часто упоминаются «Святой Йиг», «Чешуйчатый спаситель» и «Благословенный Змей». В некоторые моменты записей прихожане кричат после того, как были укушены. Один человек отказался от медицинской помощи и начал вопить в агонии.

» Картонная коробка, в которой находится аккуратно сложенный, мужской костюм, весь запачканный кровью.

» Подписанная копия докторской диссертации «Блаженные демоны: Архетипичные фигуры в Мифологии коренных американцев», под авторством Карен Барр. Диссертация была отклонена университетом Блумингтона, штат Индиана, в 1985. Вы можете решить, что там говорится о «Блаженных демонах». Изучение этой работы во время между операциями даст +1 к навыку Сверхъестественное, но будет стоить 1D3 очков Рассудка.

» Три гранаты со слезоточивым газом. Изготовленные 20 лет назад, требуют успешного броска Удачи, чтобы сработать.

» Большой железный нож. Навык Археологии 40% позволяет понять, что это англо-саксонский нож. Как ни странно, на нем находится гравировка агамическим письмом, которое не может быть расшифровано и выглядит тарабарщиной. Рукоять из (человеческой) кости, выглядит относительно новой.

» Примитивный кожаный подсумок, в котором находится: пучок жестких волос (черный медведь), зуб (человеческий ребенок) и перья (голубая сойка и деревенская ласточка).

» Одна сильно намагниченная стеклянная сфера, 3 см в диаметре. Любой, кто изучает ее с навыком Наука (Физика) 20% или выше, теряет 0/1 очков Рассудка, понимая, что сфера слишком намагничена для той природы, которую он знает.

» Внушительных размеров папка о «Корпорация Вентайя» (так же известна как Venta, в переводе «преимущество»), Аргентинская импорт/экспорт фирма существовавшая с 1965 по 1968. Папка начинается с расследования ФБР в котором утверждается контрабандные перевозки оружия в Маями. Расследование закончилось без обвинений, но Дельта Грин продолжила наблюдение за фирмой. Бауман раскрыл финансовые связи между Вентайей и счетами, упомянутыми с списках финансового мониторинга времен Второй Мировой Войны, под название «Список К». Рейд на склад Вентайи в Сан Хуане привел к изъятию чего-то под называнием «Формула Шееля». Папка с деталями результатов рейда отсутствует.

Водопровод

Исследование водопровода дома показывает, что ни одна из труб из дома не ведет к резервуару. Когда-то трубопровод был проложен, но теперь он отсоединен.

Септический резервуар

Игрокам может показаться необычным то, что в доме есть проточная вода и септический резервуар, но все же на улице стоит туалет. Если они не обратили на это внимание, скажите об этом любому Агенту с Интеллектом 14 или выше, или тому, у кого есть навык **Ремесло (Водопровод)** или **Ремесло (Строительство) 20%** или выше.

Прислушиваясь к трубам ведущим из резервуара не дает ничего. Но того, кто решит открыть отстойник ждет жестокий сюрприз.

Резервуар намного больше, чем требуется для такого домика. Он почти 2 метра глубиной, два метра в ширину и три метра в длину. Внутри темно, слегка влажный воздух, а на дне небольшой слой воды глубиной 2-3 см. Лестница была демонтирована. Совершенно очевидно, что резервуар использовался не по назначению.

Любой источник света или кто либо, кто заглядывает или спускается в резервуар привлекает внимание Марлен, давно умершей жены, воскрешенной из мертвых.

Существо в Резервуаре

Прогнивший, от лет пребывания в сырой дыре, труп (потеря Рассудка 1/1D8 от Сверхъестественного) Марлен это что-то большее, чем неумело воскрешенное зомби. Ее воскрешение стало результатом ритуала, в котором Бауман неосознанно наполнил ее тело мистическим самосознанием, которое мы называем «Другие».

Другие это бесформенный вид разума из другого измерения, которое может поселяться в трупы, которые при жизни имели Интеллект выше 1. Воскрешенный труп неестественно силен и быстр. Он более коварный, чем умный, и он может использовать воспоминания трупа, в который он вселился.

Другой знает почти все, что знала Марлен. Хотя, он не смог убедить Клайда, что его жена вернулась к нему, Бауман так и не смог уничтожить тело, которое говорило голосом его жены. Другой надеется на то, что сможет манипулировать новыми посетителями с большим успехом.

Если «Марлен» понимает, что человеческие создания приближаются — она попытается привлечь их внимание и симпатию, и будет бить по стенкам резервуара изнутри и взывая о помощи, охрипшим и сломанным голосом.

Она говорит, что ее муж был больным человеком, который всегда выискивал какие-то ужасные секреты. Она говорит, что он сделал что-то странное с ней, провел какой-то языческий ритуал и хотел сделать ее своей рабыней навсегда. Но ритуал не сработал, и он запер ее в отстойнике. Что бы он там ни сделал, оно до сих пор предотвращает ее смерть. Она молит о свежем воздухе и свете. Она молит о свободе. HUMINT не эффективен, когда между вами толстый слой бетона. Агент, который открывает люк видит ее внутри. Она забилась около стенки, по щиколотку в воде, немощно протягивая руку. На первый взгляд она выглядит как маленькая, неприглядная, голая женщина лет 50. Ее кожа сине-серого цвета отваливается местами. У нее клочками вырваны волосы, кисти рук все в крови,

EYES ONLY

изуродованы пальцы от постоянных попыток прокопать стены резервуара. Ее ноги опухли от постоянного нахождения в воде.
И все еще, она жива.
Она прикладывает все свои силы, чтобы убедить Агентов помочь ей. Если Агент протягивает руку помочь ей, она берется за руку и говорит, что будет в порядке, ей просто нужно поесть, отдохнуть, и все придет в норму.

- **HUMINT** 40% вы не можете сказать, что не так с ее языком тела, или жестами. Но они странные. Хотя заключение в отстойнике, должно быть сильно повлияли на нее
- **HUMINT** 60% вы чувствуете странный оторванность ее речи, мимики и жестов. Никто из Агентов не видел подобного.
- **HUMINT** 80% вы можете сказать, что она находится в полной готовности и концентрации. Не такая уж и сломленная, как могло показаться.

Если они заподозрили Другого

Марлен продолжает играть, пока это работает. Если Другой считает, что его раскрыли, он попытается торговаться с Агентами, предлагая секреты космоса в обмен на свободу.

Что именно предлагает Другой решать только вам. Он знает о космосе намного меньше, чем заявляет. И что бы он не рассказывал — это четыре части белиберды и одна часть правды. Выдуманные бредовые имена и нарушения законов физики.

Разговор с ним на протяжении часа - двух добавляет +1 к навыку Сверхъестественное всех Агентов, но стоит 1 очка Рассудка. Содержание его заключенным где нибудь, может быть вариантом исследование Сверхъестественного между миссиями. Это добавляет +1D10 к Сверхъестественному взамен на 1 очко Рассудка, за каждое полученное очко навыка. Но это может сделать Агентов целью новой миссии Дельта Грин.

Уничтожение Марлен

Решение атаковать Марлен не должно быть легким. Делайте заметки о разговорах и решениях Агентов. Скажите игрокам, что они все могут утратить очки Рассудка в следствии насилия, если они примут это решение. Для Агента, который думает, что Марлен это просто невинная женщина, которая была проклята ее мужем, потеря рассудка будет 1/1D10. Для Агента, который уверен, что она — это что-то хуже, потеря будет 1/1D6.

Клайд Бауман позаботился о вариантах развития событий. Бензин в сарае. Если залить бензин в резервуар и поджечь, рано или поздно оно убьет Существо-Марлен.

Когда она видит, что задумали Агенты, она начинает кричать в панике и просьбах о милости. Если Агенты исполняют задуманное, Другой начинает паниковать и прыгает из открытого люка с неестественной ловкостью и атакует Агента, который держит канистру с бензином (Потеря рассудка 0/1D6 вследствие подвержения насилию). Если Агенты пытаются заблокировать выход и оставить достаточно места для того, чтобы залить бензин, они могут пройти проверку Силы со штрафом -40%, так как Марлен будет противостоять им в этом.

Точно так же, если Агенты выпустили Марлен наружу, но собираются убить или связать ее, она бросается на нападающих с шокирующей яростью.

Марлен дерется на протяжении 1-2 раундов, достаточно для того, чтобы нанести вред паре Агентов, и устремляется в лес. Другой надеется найти другой, лучший труп, чтобы заселиться в него.

Если Агенты найдут способ связать ее в резервуаре, и подожгут бензин, ее предсмертные вздохи и умоляющий вой страшные и наводящие ужас. И они продолжаются на протяжении долгого времени. Она кричит и хрипит намного дольше, чем она могла продержаться в этом полыхающем огне и кипящих испарениях. Постепенно, крики превращаются в высокочастотный визг, не похожий на то, что мог бы выдать человеческий голосовой аппарат.

Если Агенты уничтожают Марлен после того, как она на них напала, каждый восстанавливает 1D8 очков Рассудка, вместо потери Рассудка.

Заключение

Согласно приказам Дельта Грин, агенты должны были убрать все свидетельства причастности Клайда Баумана к организации. Уничтожить ли улики, вернуть в Дельта Грин, на военную базу, или может спрятать их где-то, не докладывая начальству — остается на усмотрение Агентов. Пока ничто в апартаментах или загородном доме не раскрывает его работы на Дельта Грин — задание будет выполнено.

Если Агенты возвращаются тяжело ранеными или страдающими от новых психических расстройств, это может негативно сказаться на карьере Агентов или на их семьях. Вы можете разобраться с этим в сценах между миссиями.

EYES ONLY

Этой Ведьмой Была Марлен

Некогда любимая жена, теперь пристанище Другого

STR 21 **CON** 25 **DEX** 17 **INT** 9 **POW** 11 **CHA** 10
HP 23 **WP** 11

НАВЫКИ Атлетика 99%, Убеждение 60%, Рукопашный бой 75%, Сверхъестественное 44%
АТАКИ Удар когтями или укус, Урон 1D3+2 (Бронебойность 3)
БРОНЯ 3 Высушенная плоть

ЗАМЕТКИ Высокая Атлетика Марлен отражает тот факт, что она бегает и лазает с неестественной силой и скоростью. Ее Харизма применяется только если кто-то не может видеть ее или у нее есть время привести свой вид к подобию живого человека. Это возможно, если она будет на свободе и будет питаться живым. Особенно хороша свежая кровь.

Марлен восстанавливает 1 Очко жизни в начале каждого ее хода, только, если ее тело полностью не уничтожили. Если ее Очки жизни падают до 0, она падает на землю в судорогах и начинает восстанавливать здоровье. Если ее тело уничтожено, дух Другого покидает тело Марлен и незаметно улетает в поисках нового пристанища. Если другое живое существо умирает поблизости (В радиусе 10м), Другой поселится в этот труп.

Поимка и заключение Другого в его бестелесном теле требует секретов, которые не описаны в этой операции. И в других тоже. Мы оставим их создание вам.

Резюме доклада о Кладе Баумане

Д.Р. 3/28/1945

СЕМЬЯ: Жена , Марлен (8/20/1948 - 11/2/2002); дочь Шерон (9/12/1967); сын Майкл (7/28/1974).

ПРОФЕССИЯ: Налоговое Управление США 6/11/1965-9/1/1999, ушел на пенсию на должности помощник заместителя комиссара по оперативному обеспечению.

ВСТУПЛЕНИЕ: Активный участник группы с 1967 по 1970, принимал участие в 11 операциях (детали недоступны). Бесчисленные консультации по специальности налогообложения и конфискации имущества. На данный момент в группе не состоит.

"Достать из долгого ящика" Раздаточный материал А

Тому, кого это может заинтересовать

Если вы читаете эту записку, я могу констатировать, что я умер или стал недееспособным, до того, как я набрался смелости закончить мою последнюю миссию. Ты найдешь 80 л бензина в сарае за домом. Залей все в отстойник и подожги. Ты будешь счастливее, если не будешь заглядывать внутрь. Позаботься о том, чтобы то, что останется от этого обошло стороной моих детей.

Мне так жаль. Боже, прости меня.

Клуд Бауман

"Достать из долгого ящика" Раздаточный материал Б

RECORDING ENTERED AS CLOSED GRAND JURY TESTIMONY
FBI FOICA SPECIAL INVESTIGATOR J. CHILDRESS.

TAPE #49112

FILED 12/09/01

SPEAKERS: SUBJECT F (Ex-FBI Special Agent). SUBJECT A (State's Witness).

LOCATION: The Red Barn, Darby, Vermont.

DATE: 12:02 AM, 11/21/01

SUBJECT F: [garbled] —old man.

SUBJECT A: You went? You—

SUBJECT F: Alphonse is gone. The house—

[unintelligible]

SUBJECT F: Standing orders. Ditch the phones.

[garbled] —go dark.

SUBJECT A: What—

SUBJECT F: And if anyone says they're from— [garbled]

They're not. OK?

SUBJECT A: What if something comes down the wire?

SUBJECT F: Set up a meet and take them out. It's us versus the world now, fucker.

GREEN / EYES ONLY

ARTMENT OF WAR
STRATEGIC SERVICES
ington, D.C.

sion to this Office

ing lunch with a Lt. Cdr. Ma
ce's Parapsychology, Paranc
He's made a good case for
agree with him. When I see
ransfer P Div. to us. I dou
en trying to cut P Div. ou
iv. is ours, I want you to
er that even mentions P Di
down to their office suppl
want P Div. to be a fadi
ese measures taken after

re of an Unconventional
on't want to discuss its
e exploiting the occult,
to be used in psychologi
elligence Cook showed me
hese subjects since '39,
etting the money out of
this one, the better.

e Axis powers, but Neutr
well. We're particularly
the things Cook's people have b
ngerous for even our allies to be trust
d after Cook's briefing tomorrow.

ed with this unit will be restricted by a
Cook, the members of his staff, and the
s program. No one who isn't working
d on. Period. The name for the clearance
DELTA GREEN.

can classify as DELTA GREEN EYES ONLY is

WILLIAM J. DONOVAN
Major General, U.S. Army
Commanding Officer, Office
of Strategic Services

DELTA GREEN / EYES ONLY

CODEWORD

144

12 Feb 42

n Cook
l and
inging
cretary
we "ll
f the
over
to

THE 1925 SPIRITUALIST SUICIDE FLAP

well known than Houdini's war on psychics throughout the Jazz Age was the 1925 "Spiritualist Suicide Flap." A single case, perhaps, might have been a footnote, but in the spring of 1925 something terrible afflicted the spiritualist community worldwide. For those looking, it is hard not to notice.

While many of the more famous psychics continued unaffected, no fewer than 168 confirmed suicides struck spiritualists across the globe, all in the late winter or early spring of 1925. Some power was preying, it seemed, on their minds.

The most famous of these was the quadruple murder-suicide perpetrated by the so-called "Winnetka Wonder," Bobby Fontaine. Fontaine had become famous giving "readings" at the age of 12 and had spent ten years in the spotlight as a local celebrity. He woke on April 12, 1925, with murder on his gifted mind.

Police later pieced together what happened by sifting through the burned ruins of the Fontaine home. Fontaine fed his mother rat poison in her morning coffee. He beat his grandmother to death with a masonry mallet as she slept. When his father came home from work, Fontaine shot him in the abdomen with the family rifle. He set the family home on fire while his father screamed. By the time the authorities had arrived, the house had gone up like a torch.

Twice, Fontaine appeared at the upstairs window as fire crews attempted to douse the blaze. Witnesses said that Fontaine screamed, "My father lies sleeping!" before the flames consumed him.